

PCultra

giochi a massima velocità

ATTENZIONE

LE FOTO DI BOMBE SEMINARE
CONTENUTE IN QUESTA RIVISTA NON
POSSONO ESSERE USATE
A SCOPO MERCO.

Speciale DIABLO 2



23 Giochi Abbronzanti

Inclusi Mech Warrior 3
Alien vs Predator
Everquest
Outcast
Star Wars:
La Minaccia Fantasma

X-TRA: speciale SESSO

VOODOO3 contro TNT2

LUGLIO/AGOSTO '99 N. 6 L. 9900 PLAY PRESS



SPED. IN ABB. POST. 70% FILIALE DI ROMA

LE BIBBIE DI

PSM
100% PlayStation
represente

HA LETTO LA
BIBBIA
IERI SERA?

SÌ!
COSÌ SONO RIUSCITA
FINALMENTE A
FINIRE METAL GEAR!

In tutte le edicole a partire da luglio (molto luglio),
le Bibbie di



- ▶ Metal Gear ▶ Solid Tekken 3
- ▶ Silent Hill ▶ Gran Turismo
- ▶ Final Fantasy VII ▶ Nuovi Codici

2.500 lire

Republic, Indie Republic, PlayStation Republic, Broadcast Republic, PC Republic, PS2 Republic, Republic, News Republic, Action Figure Republic, Ryan Republic, Code Republic, Neo Geo Republic, Strategy Republic, ...

La RIVOLUZIONE sta ARRIVANDO



Play
Press
Publishing **Game
Republic**

il magazine della nuova generazione

DIRECTORY

LUGLIO/AGOSTO 99

10

DIABLO II ESAMINATO

PCUltra celebra il secondo avvento del demone in uno dei giochi d'azione più popolari di tutti i tempi. Uno sguardo esclusivo al gioco del Maligno che vi farà peccare la notte senza sentirvi in colpa al mattino.



26

TRE IDIOTI E UN PC

Un PC da giocatori professionisti per poco più di due milioni? Se volete costruirvi una macchina per uomini veri siete nel posto giusto!



33

CHIAPPE FUMANTI

Cosa si ottiene se unite tre redattori fusi di testa, un grafico incazzato e un marine di Quake? Andate a pagina 33 e lo scoprirete...



FILES

HI-TECH 38



Voodoo 3 e TNT 2 recensiti! Un confronto completo con tanto di benchmark per capire quale sarà la scheda del futuro.

SPORT ARENA 82



È arrivato High Heat 2000, la migliore simulazione di baseball per PC. Inoltre le recensioni di Gran Prix 500 e Roland Garros '99.

STRATEGIE 86



Con la seconda parte della nostra strategia di Resident Evil 2, imparate tutti i trucchi per far saltare in aria quelle teste di zombi. Spostatevi e Rane il gioco prima che ve lo sequestrino!

ONLINE ARENA 91



Finalmente potrete entrare nel mito di Everquest. PCUltra vi offre dei consigli per rendere la vostra vita virtuale più eccitante di quella reale!

X-TRA 100



Le riviste dei redattori di PCUltra e il vostro completo servizio. Una nuova copertina, le 25 pagine meno importanti nella storia dei videogiochi e la prima guida universale per giocare con i videogiochi.



PRIMO IMPATTO

Una copertina molto estiva per questo numero di PC Ultra. La ragazza stil'la manga che vi guarda minacciosa è la protagonista di Oni, il nuovo progetto della Bungie. Ah, sembra che questa cover abbia qualche strano potere ipnotico. Mettetela davanti a una ragazza e ve la porterete a casa (siurp...) senza troppi problemi. Se ci riuscite veramente, pretendiamo una cassa di birra come segno di ringraziamento.

ANTEPRIME



44 RALLY CHAMPIONSHIP '99
La nuova simulazione di guida della Europress. Non vediamo l'ora di giocarci.



45 SOLDIER OF FORTUNE
Il confine tra realtà e fantasia viene superato in questo nuovo sparatutto in soggettiva.



47 MESSIAH
Pregate il vostro Dio! E passatevi le mutilazioni...



49 DUNGEON KEEPER
Il seguito che fa della cattiveria il giusto modo di vivere.



52 ROGUE SPEAR
Il nuovo episodio di Rainbow Six. Chuck Norris ne sarebbe orgoglioso.



53 ULTIMA ASCENSION
Lord British torna con il nuovo episodio della saga di Ultima. Che bello!



56 BATTLEZONE 2
Il classico per Atari 2600 ritorna per la seconda volta. Speriamo che sia quella giusta...



RECENSIONI

60 Le recensioni di PC Ultra non sono adatte ai malati di cuore, ai deboli di stomaco e alle femministe convinte. Se trovate contenuti offensivi, ricordatevi che la colpa è tutta di Sergio Pennacchini. Avete il permesso di picchiarlo...



61 REDLINE
Ma perché fanno sempre giochi ambientati in un futuro post-apocalittico?



62 OUTCAST
Un'avventura dall'atmosfera incredibile ma dalla grafica a volte deludente.



64 X-WING ALLIANCE
Nello spazio nessuno può sentirvi imprecare.



65 EVERQUEST
Il gioco più coinvolgente degli ultimi tempi.



68 STAR WARS: LA MINACCIA FANTASMA
Che la Forza sia con voi!



70 MIDTOWN MADNESS
La Pazzia Metropolitana della Microsoft. Bello, divertente e molto originale.



72 HIDDEN AND DANGEROUS
Commandos in 3D. Un vero capolavoro.



74 LEGACY OF KAIN
Qualsiasi gioco in cui la cattiveria è caldamente consigliata, è ben accetto qui a PC Ultra.



76 MECHWARRIOR 3
Il gioco che arriva tra Mechwarrior 2 e Mechwarrior 4. Siamo bravi, eh?



78 ALIEN VS. PREDATOR
Tre razze che si prendono a calci nel culo solo per farvi contenti.



80 EXPENDABLE
Il nuovo sparatutto della Rage Software, la casa di Incoming.



81 WAGES OF SIN
Penavamo che Sin non potesse occupare ancora più spazio su disco, ma ci sba gliavamo.

INFO

EDITO

6

Il delirio insensato del nostro direttore dopo un weekend a base di alcool, passato ancora una volta senza donne. Dirà qualcosa di intelligente? Scopritelo da soli.

PRIMA PERSONA

114

Everquest - diversione gioiosa online, o sopravvalutato gioco da cacciatori di ratti? I nostri editori lo analizzano per voi.

IL CD

7



Un semplice disco di plastica di quindici centimetri di diametro allegato alla nostra rivista grazie al quale proverete esperienze che pensavate impossibili da realizzare.

L'AMICO MIO PIÙ SINCERO, UN CONSIGLIO DAL MUO NERO



APPARIZIONI CELEBRI

John Denver, Linda Carter, Burt Reynolds, James Steward, Sissy Spacek, George Michael, Phil Hartman, Jodie Foster, George Burnes, Carmen Di Pietro, Strom Thurmond, Jennifer Love Hewitt, Michael York, James Earl Jones, Natalie Portman, Chuck Norris.

VI STATE DIVERTENDO BASTARDI?

Finalmente è arrivato il momento più bello dell'anno, l'estate! Malgrado il caldo infame e le zanzare ormai grosse come B52, questa stagione rimane sempre la mia preferita per una semplice ragione: ragazze con vestiti minuscoli! Mentre i feromoni galoppavano felici nel mio corpo, mi risulta davvero difficile scrivere un editoriale completamente dedicato ai videogiochi. Quindi, invece di scrivere una serie di frasi sconnesse con paroloni come videoludico, implementato e intrusivo, preferisco condividere con voi la mia passione per le gonfiette corte, le magliette trasparenti e i costumi pieni di spackhi.

Anche il numero di PCUltra che tenete nelle vostre mani sporche di crema abbronzante è un perfetto miscuglio tra i due passatempi preferiti dai veri uomini: le donne e i videogiochi.

Vi spiegheremo gli effetti disastrosi della guida in stato di ebbrezza, vi sveleremo i segreti dell'atossissimo *Diablo 2*, vi forniremo un'insostituibile guida strategica su come rimorchiare una ragazza e molto altro ancora. Con questo numero estivo vogliamo farvi divertire come matti sotto gli ombrelloni, mentre aspettate di digerire il panino prima di rituffarvi in acqua.

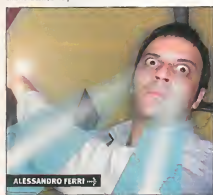
Nel frattempo noi NON andremo in vacanza. La nostra intenzione è quella di chiuderci in redazione e trovare un'infinità di idee micidiali con cui stupirvi al vostro rientro. A settembre PCUltra sarà ancora più folle, informato, pertinente e unico.

Mentre vi fate massaggiare la schiena da una formosa ragazza o correte per le strade, felici per aver ucciso un grosso topo in *Everquest*, pensate a noi.

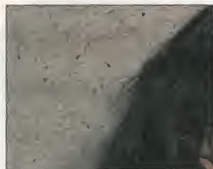
E ora scusatevi, devo tornare alla finestra per spiare le signorine che passano sotto la redazione.

Appuntamento al 5 settembre.

DIRETTORE EDITORIALE |



ALESSANDRO FERRI →



PCUltra
giocchi a massima velocità

PC ULTRA N. 6

Luglio/Agosto '99

Pubblicazione mensile della
PLAY PRESS PUBLISHING srl

TEAM ITALIA

Mario Ferri → Presidente

Alessandro Ferri → Direttore Responsabile
CORPO REDAZIONALE

Luca Carta → Coordinamento e Ufficio Stampa

Enrica Corradini → Proof Reader

Carlo Chericoni → Editor Tecnico

Sergio Pennacchini → Pazzo

Stefano Arduino → Folle

Diego Malara → Schizzato

Stefania De Angelis → Proof Reader

Giorgio Meo → Design e Impaginazione

Stefano Caldari → Grafico ammalato

Andrea Gorello → Abbonamenti

Pina Settembre → Diffusione

TEAM USA

Mark Salmon → Supervisore Capo

Rob Smith → Direttore Esecutivo

Hector Salazar → Spaventapasseri

Dan Egger → Redattore Associato

Blake Fisher → Redattore Anticipazioni

Ed "Slash" Lee → Redattore CD

Quintin Dorquez → Direttore Artistico

Kyle LeBout → Ass. Direttore Artistico

PUBBLICITÀ

Play Press Publishing srl, tel. 06/3219219, fax
06/3203232 - E-mail: playpress@unl.net

SI RINGRAZIA

Patricia Neuray → Collegamenti e rapporti tra Imagine Media e Play Press Publishing
Microsoft (Elisabetta Battistello), Imageware (Vittorio Ravaoli), Arcona/Recoton Italia (Mauro Avanzi), Halifax S.p.A. (Rossana De la Esperiella e Stefano Stalla), CD Vene (Monica Puricelli), Ubi Soft (Andrea Cordara), C.T.O. (Silvia Voltan), Leader (Paola Franceschi e Luisa Bixio), Zye Technology (Giovanna Valli).

Play Press Publishing srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Lungotevere dei Mellini, 44 00193, Roma, tel. 06/3219219, fax 06/3203232, E-mail: playpress@unl.net Registrazione presso il Tribunale di Roma con il numero 531/98 dell'11/11/98. ISSN 1127-6916. Stampa: Valprint SpA, Brughiero (MI). Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma. PC ULTRA Copyright © 1999 Play Press Publishing. Il materiale tradotto e riprodotto in questo numero è tratto dall'edizione americana di PC Accelerator, di proprietà © 1999 della Imagine Media Inc., 150 North Hill Drive, Brisbane, CA 94005, USA. Pubblicato su autorizzazione di Imagine Media Inc. La riproduzione dei contenuti, totale o parziale, in ogni genere e linguaggio, senza il consenso scritto della Imagine Media Inc., è espressamente vietata. Imagine Publishing Inc. non è affiliata con le Società o i prodotti citati all'interno di PCUltra. Tutti i Marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive Case.

Edizione italiana:
© 1999 Play Press Publishing srl

DISCO...LO!

PROPULSIONE

Usato sotto il sole, il nostro CD migliora l'abbronzatura...

OL NOSTRO CD-ROM VIENE FORNITO CON UNA INTERFACCIA GRAFICA FACILE DA UTILIZZARE. SE PER VOI LE IMMAGINI IN MOVIMENTO SONO UN CONCETTO TROPPO COMPLESSO O AVETE PROBLEMI MOTORI, POTRETE USARE LA BARRA SULLA SINISTRA. CLICcate PER SCEGLIERE IL GIOCO CHE PREFERITE E CLICcate ANCORA (SULL'IMMAGINE) PER TORNARE ALLA SCHERMATA PRECEDENTE. SE NELLA VOSTRA VITA AVETE GIÀ INSTALLATO UN GIOCO, NON DOVRETE AVERE PROBLEMI. IN CASO CONTRARIO RIVENDETEVI IL COMPUTER E RITIRATEVI IN CAMPAGNA.

DEMO
PATCHES
TOOLS
MAPPE
VIDEO
STRATEGIE
EXTRA

| | | |
|---|--------------------------------|--|
| D | DRAKON ORDER OF THE FLAME | Finalmente una ragazza più bella di Lara Croft! E ci sono pure i draghi. |
| D | TRIPLE PLAY 2000 | La risposta della EA Sports allo splendido <i>High Heat 2000</i> . |
| D | STARSLIEGE | Un grande sparattuto dai creatori di <i>Tribes</i> . |
| D | HEROES OF MIGHT AND MAGIC III | Finalmente la demo di uno degli strategici più interessanti dell'anno. |
| D | BASEBALL EDITION 2000 | Bill Gates e le sue manie di grandezza... |
| D | EVIL CORE | Ope, scuoi se lo ho distrutto la città... non l'ho fatto apposta. |
| D | DESCENT 3 | Ottava demo e il gioco ancora non è uscito. Bah... |
| D | ULTIMATE B BALL | Giocare con la stecca e le palle può far abbassare la vista. Fate attenzione. |
| D | THE CREED | Un'avventura alla <i>Blade Runner</i> in terza persona. |
| D | BATTLECRUISER 3000 AD | Il seguito di uno dei simulatori spaziali più interessanti dello scorso anno. |
| D | NEED FOR SPEED: HIGH STAKES | Il demone della velocità sta per contagiarti per la quarta volta. Interessante. |
| D | VIRTUAL SAILOR | In questa demo per perfetti malati di mente potrete guidare una barca a vela. Ma dove sono i missili? |
| D | STAR WARS: THE GUNFAN FRONTIER | L'operazione commerciale della LucasArts continua. Ecco a voi lo strategico ispirato a <i>La Minaccia Fantasma</i> . |
| D | CONFIRMED KILL | Simulatore di combattimento aereo della Eidos ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. |
| D | PEACEMAKER | No, non c'è George Clooney... |
| D | UNREAL | La patch 2.24 e un po' di mappe per lo sparattuto più discusso della storia (dopo <i>DukeKaton</i>). |
| D | QUAKE III TEST | I driver OpenGL per quel temerari tra voi che hanno provato a scaricarsi la versione Test di <i>Quake III</i> . |
| D | TRIBES | Il nuovo aggiornamento alla versione 1.41. |
| D | HERETIC II | Orvus l'elfo e le sue avventure si aggiornano. |
| D | LANDS OF LORE III | La patch che risolverà alcuni dei bug che affliggono questo bellissimo GDR. |
| D | REDLINE | Ecco la prima patch per questo mix tra sparattuto e gioco di guida. |
| D | WORMS: ARMAGEDDON | La patch che risolve alcuni problemi esistenziali dei vostri vermi guerrieri. |
| D | ULTIMATE RACE PRO | L'ultimo aggiornamento disponibile per questo gioco di corse ormai vecchiotto. |
| D | GAMESPY3D | L'ultima versione del miglior trova-server esistente al mondo. No, non vi procura appuntamenti. Peccato. |
| D | SCUDETTO 3 | La patch che risolve il problema del fastidioso crash di <i>Scudetto 3</i> . Mantiene i file salvati, quindi dovete installarla per forza. |



RICHIESTE HARDWARE → Windows 95/98, Pentium 333mhz, 32MB ram, DirectX 5.0, Mouse, Scheda audio 100% compatibile Sound Blaster

CD ROM FAQ

D: Come facciamo ad avere i CD-Rom dei numeri scorsi?

R: Avete pagato la rivista, no? Noi normalmente non gettiamo i CD-Rom via dalla finestra, né li regaliamo ai passanti per strada. Stampare i CD costa un bel po', e quindi smettete di fare gli spilorci e ordinate gli arretrati chiamando in redazione (06/329219).

D: Dove trovate i tizi che stanno sullo sfondo nell'interfaccia del CD?

R: Credeteci, non vi piacerebbe saperlo...

D: Chi è la ragazza di questo mese?

R: È Sara Michelle Gellar ("Buffy The Vampire Slayer")

D: Ma c'è qualcuno che legge questa sezione?

R: Ma che ne sappiamo noi...



NEWS

TUTTE LE NOTIZIE

CHE VI SERVONO PER

FINGervi ESPERTI

DI VIDEOGIOCHI

SPAZIO, ULTIMA FRONTIERA...

Al recente E3 di Los Angeles, la Activision ha annunciato lo sviluppo del primo titolo basato sulla serie televisiva *Star Trek Voyager*. Questo gioco sfrutterà il motore di *Quake III: Arena* e vanterà una grafica di altissimo livello e degli effetti speciali impressionanti. Logicamente sarà inclusa anche un'opzione multiplayer, con modalità deathmatch e gioco a squadre. Saranno presenti tutti i protagonisti più famosi della serie e dei personaggi completamente nuovi. Il gioco è sviluppato dalla Raven Software.



SWAT 3

La Sierra ha annunciato di aver iniziato lo sviluppo di *Swat 3*. Dopo i deludenti risultati di *Swat 2*, i programmatori hanno deciso di cambiare completamente impostazione, passando alla grafica 3D e a uno stile di gioco molto simile a *Rainbow Six*. Chiaramente dovrete pianificare attentamente ogni vostra mossa e l'utilizzo di una giusta strategia di attacco sarà fondamentale. L'uscita è prevista per questo Natale. Nel frattempo, gustatevi questa foto.



IL RITORNO DI EDWARD CARNBY

E' ufficiale. Finalmente la Infogrames si è decisa a produrre il quarto episodio di *Alone In The Dark*, il primo titolo horror di una certa importanza (arrivato molto prima di *Resident Evil*, per chi non lo sapesse). Il ritorno di Edward Carnby si avvantaggerà delle ultime schede 3D, proponendo una grafica assolutamente spettacolare. Come al solito, sarà presente una grande musica d'atmosfera e inquadrature cinematografiche di prim'ordine. Aspettatevi una recensione su uno dei prossimi numeri.



LA QUARTA VOLTA DI LARA

La Eidos ha ufficialmente annunciato quello che già tutti noi sapevamo. *Tomb Raider* avrà un seguito che dovrebbe uscire nei negozi di tutto il mondo il 22 novembre. Il titolo sarà *Tomb Raider: Last Revelation*, ma al momento non si sa nulla sulle nuove caratteristiche né se utilizzerà (come noi speriamo) un motore grafico completamente nuovo. Speriamo che questa non sia la solita operazione commerciale per sfruttare la popolarità di di Lara.



CREATIVE TNT 2 ULTRA

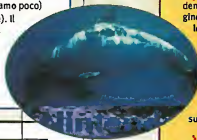
O rmai già da un mese circa è disponibile nei negozi la nuova potentissima TNT 2. In un primo tempo erano arrivate solo le versioni con velocità di clock bloccata a 125Mhz, decisamente inferiori alle Voodoo 3 3000. In questo numero troverete la recensione completa di questa potentissima scheda. Ora Creative si appresta a distribuire la Riva TNT 2 Ultra con frequenza di clock pari a 175Mhz, 32MB di

RAM e un'uscita video per collegarsi al televisore di casa. Nella confezione di questa nuova scheda saranno compresi due giochi completi (*Expendable* e *Rollcage*), programmi e utilities. Le prestazioni dovrebbero essere nettamente superiori, con frame rate eccellenti. Non vediamo l'ora di provarla...



IL PESCE DELLA NINTENDO

Dopo lo scarso successo dell'N64, la Nintendo si appresta a creare una nuova console. Per ora non si sa molto sulle reali specifiche tecniche del Project Dolphin (questo il nome temporaneo). Quello che è sicuro è che il processore sarà costruito dall'IBM e pare che avrà un'architettura a 256bit (ci crediamo poco) e una frequenza di 400Mhz (più plausibile). Il settore grafico si baserà su un processore dedicato a 200Mhz sviluppato dalla NEC. Infine, il supporto ottico sarà su DVD e non più su cartuccia. L'uscita in Giappone è prevista per la fine del 2000.



MAMMA MI COMPRI LA MACCHININA?



Se il vostro sogno è sempre stato quello di avere una macchina radiocomandata da far sfrecciare per le vie della vostra città, allora *Re-Volt* è il titolo che fa per voi. Sviluppato dalla Probe e prodotto dalla Acclaim (la casa di *Turok* e *South Park*), *Re-Volt* ha una grafica molto curata e una giocabilità semplice e immediata. In pratica dovrete gareggiare con una di queste piccole vetture radiocomandate per le strade di una città, passando sotto auto parcheggiate, in mezzo al giardino del vicino e per tutta una serie di ambientazioni decisamente fantasiose. Molto interessante sembra la modalità multiplayer, dove potrete sfidare i vostri amici sia su rete locale che su Internet. Il gioco è in avanzata fase di sviluppo, per cui aspettatevi un'anteprima su uno dei prossimi numeri.



FLASH

➔ Dopo i recenti successi di titoli come *V-Rally* e *Asterix*, la casa dell'Armadio è entrata di diritto tra i 12 più grandi produttori di videogiochi al mondo. Bruno Bonnel, il presidente della Infogrames, però non sembra accontentarsi così ha deciso di comprarsi la Accolade, una delle software house più famose al mondo, creatrice tra l'altro della serie *Test Drive*.

➔ Il New York Times ha diffuso la notizia secondo la quale il presidente degli Stati Uniti d'America, Bill Clinton, avrebbe avviato un'indagine governativa tra il rapporto dei videogiochi con i recenti atti di violenza giovanile accaduti in America.

➔ Come sicuramente sapete, la Microsoft è stata accusata dallo Stato Americano di concorrenza sleale a causa dell'integrazione forzata di Explorer in Windows 98. All'inizio la società di Zio Bill sembrava potente usare vincitrice, ma ultimamente le cose stanno prendendo una brutta piega. Lo scorso giugno il processo è stato riaperto. Vi terremo informati sullo svolgersi della vicenda e sull'esito del processo.

➔ La SharedWare ha recentemente presentato all'E3 una scheda audio/video con una caratteristica molto interessante. In pratica, questa meraviglia è in grado di far partire due volte lo stesso gioco su un unico PC. In questo modo potrete sfidare un vostro amico semplicemente dividendo lo schermo in due parti come fate di solito con le finestre di Windows. Geniale, no? Inoltre, questa scheda supporta perfettamente OpenGL e la DirectX 6, permettendo risoluzioni fino a 1600x1200 con colori a 32 bit. Il prezzo annunciato in America è di 275 dollari. Non sappiamo se arriverà in Italia, ma un prodotto del genere potrebbe avere un grosso successo anche qui da noi, quindi non ci resta che sperare...

➔ Presto potremo ascoltare gli MP3 anche sulle PlayStation della Sony. Sul sito <http://www.mpgenhancer.com>, troverete tutte le informazioni riguardanti questa periferica. Sarà venduta a un prezzo di circa 50 dollari e dovrebbe essere disponibile tra molto poco. È incredibile come questo formato nato unicamente per PC si stia rapidamente diffondendo come valida alternativa al CD musicale e alle cassette. Dopo il Diamond Rio (il lettore di MP3 portatile) e l'autoradio, adesso è la volta della PlayStation.

➔ La Timeline Studios, la nuova software house fondata dallo scrittore di best seller Michael Chrichton, ha concluso un contratto di collaborazione con la Eidos Interactive. In base a questo accordo sarà proprio la casa creatrice di Lara Croft a pubblicare per i prossimi anni i primi titoli della Timeline Studios. Per ora non si sa nulla sui prodotti in progettazione anche se non ci dispiacerebbe vedere un bel titolo ispirato a Jurassic Park, forse il libro più famoso di Chrichton.

➔ In una conferenza stampa tenutasi alla fiera E3 di Los Angeles, la Hasbro Interactive e la Firaxis hanno annunciato l'uscita di *Civilization III*. Il nuovo episodio della serie verrà quindi sviluppato da Sid Meier e dal suo team di programmatori. Non è stata ancora comunicata la data di uscita, ma sicuramente se ne parlerà per il 2000. Inoltre, Vedremo cosa saprà inventarsi quel genio di Meier dopo un capolavoro come *Alpha Centauri*.

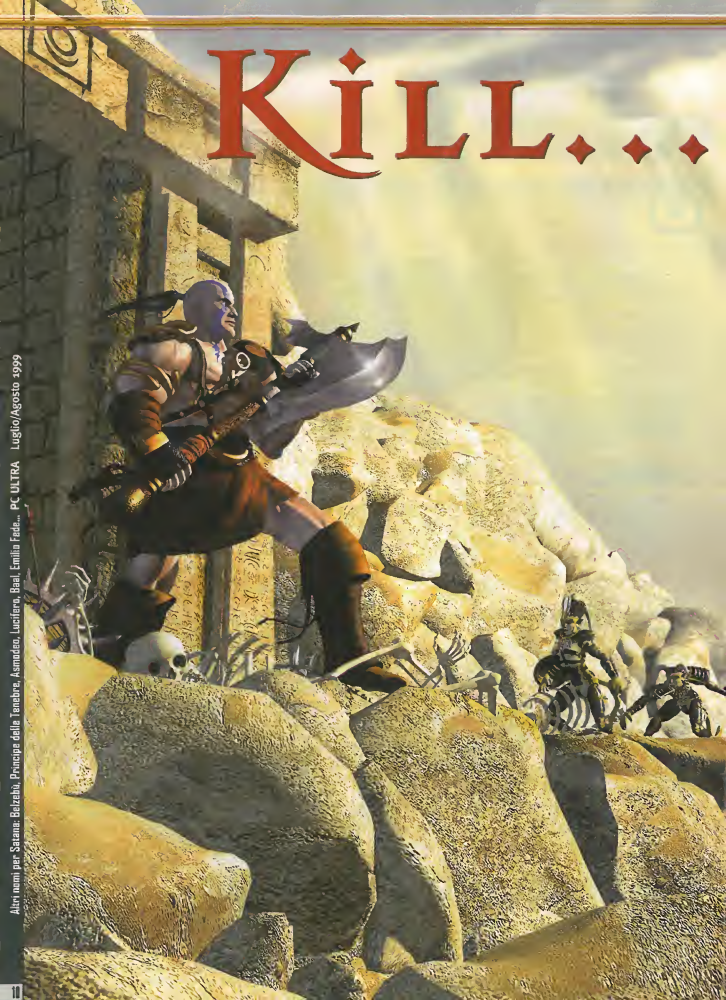


TIBERIAN SUN HA UNA DATA D USCITA

Finalmente la Westwood sembra aver deciso la data definitiva per il lancio del suo titolo più importante, lo strategico in tempo reale *Command and Conquer: Tiberian Sun*. Secondo l'ultimo comunicato stampa, il gioco uscirà nei negozi americani il 26 agosto. Non sappiamo ancora quale sarà la data europea, ma come al solito la differenza sarà di pochi giorni. Speriamo solo che questa nostra lunga attesa venga ripagata da un grande capolavoro.

KILL... ♦ ♦ ♦

Altri nomi per Satana: Beizebu, Principe delle Tenebre, Asmodeo, Lucifero, Baal, Emilia Fade... PC ULTRA Luglio/Agosto 1999



REWARD

Creare un gioco da milioni di dollari è facile, se sapete cosa fare...

N

ella mente contorta e ambigua del giocatore di PC ci sono poche certezze. Nascosta tra i ritardi di *Daikatana* e le schermate statiche di *Trespasser*, vive ancora una debole speranza. Infatti, ci sono ancora gruppi di programmatori che grazie ai loro sforzi continuano a regalarci ore di sano divertimento. La Blizzard è sicuramente un esempio in questo senso. Il suo primo titolo (uscito nel 1995) è stato il capolavoro di nome *Warcraft: Orcs vs Humans*. Da allora questi tipi non hanno mai sbagliato un colpo e sono riusciti a riscuotere ottimi successi anche in termini di vendite.

Il successo commerciale del primo *Diablo* (che si avvi-

cina ai due milioni di copie vendute nel mondo) era prevedibile. Lo stile di gioco semplice, ma dannatamente divertente, lo rendeva un prodotto davvero unico nel suo genere. Al contrario, l'incredibile fortuna di *Starcraft* continua a confondere gli addetti ai lavori. Come è possibile che uno strategico così profondo e complesso diventi un fenomeno di massa? Evidentemente alla Blizzard sanno fare il loro lavoro creando ogni volta giochi che diventano punti di riferimento per il settore. L'imminente uscita di *Diablo II* ci sembra l'occasione ideale per conoscere i segreti della Blizzard e per capire cosa tavolo stanno combinando questi maghi della programmazione.

CIÒ CHE SAREBBE POTUTO ACCADERE

Nel 1995 la Crondor Interactive era una piccola società che desiderava passare dallo sviluppo di giochi per console a quelli per PC. Il presidente, David Brevik, si era detto: "Il nostro obiettivo era quello di creare un GDR: Action con la miglior grafica in alta risoluzione mai vista, così ideammo *Diablo*". Detto così, sembra tutto molto facile...

La Crondor raggiunse un accordo con la Sierra, basandosi proprio su questo piccolo progetto. L'idea di base era un gioco di ruolo a turni ispirato direttamente al famoso *X-COM*. Durante una delle prime riunioni alla Sierra, i ragazzi della Crondor mostrarono una versione beta di *Diablo*, ma non riuscirono a entusiasmare i dirigenti. Questo meeting cambiò radicalmente non solo *Diablo*, ma addirittura il futuro stesso del programmatore. La discussione puntava intorno a una semplice domanda: "Perché non è in tempo reale? Chi pensa che dovrebbe essere in tempo reale?". Tutti alzarono la mano.

Cosa ne avrebbe pensato la Crondor? Bill Roper della Blizzard disse agli altri: "Abbiamo fatto un meeting e tutti pensano che dovrebbe essere in tempo reale".

Brevik rispose: "Ma abbiamo trascorso gli ultimi sei mesi a lavorare su un motore a turni. Credo che la cosa migliore sia chiedere agli altri cosa ne pensano".

Roper era preoccupato per il futuro del progetto e per i possibili contrasti con i membri della Crondor, ma finalmente la risposta arrivò.

"Ho parlato con i miei ragazzi", annunciò Brevik.

"E quindi?", rispose Roper, preparandosi al peggio.

"Sono tutti d'accordo".

Da quel momento *Diablo* si trasformò da GDR a turni in gioco d'azione in tempo reale e i lutti nel suppleno come è andata a finire...



MA COME FATE?

La Blizzard North (come fu rinominata la Crondor dopo essere stata inglobata dalla Sierra) ha lavorato in silenzio sul progetto *Diablo* fin dai primi mesi del 1995. Lo straordinario successo ottenuto è il risultato di un lungo periodo di progettazione, di assestamento e di test. Tuttavia, la vera forza di *Diablo* sta nel suo concetto di gioco estremamente semplice: "Kill... Reward", come lo definisce lo stesso Brevik. In altre parole, si



La grafica degli ambienti e dei personaggi è stata completamente ridisegnata. E si vede...

combatte un mostro, lo si uccide e si ottiene un'immediata ricompensa.

Se non avete mai giocato a *Diablo* (adesso lo troverete a 49.900 Lire, quindi non avete scuse), dovete sapere che il suo fascino nasceva da una meccanica di gioco che riusciva a fondere perfettamente i tratti tipici

dei GDR con l'azione frenetica degli sparatutto. L'azione consisteva nello sterminare ogni genere di creatura nefasta che il demonio vi scagliava contro e il tutto era dannatamente divertente. Inoltre, il fatto che i personaggi diventassero più potenti, accumulando punti esperienza, innescava un meccanismo che costringeva i giocatori a rimanere davanti allo schermo molto a lungo, inaugurando la tradizione portata avanti da giochi di strategia a turni come *Civilization*, *Alpha Centauri* e *Scudetto 3*. E poi i "dungeon" generati casualmente e le tre differenti classi di personaggi da portare avanti, rendevano l'esperienza single-player di *Diablo* semplicemente straordinaria.

Per non parlare del multiplayer, che grazie al servizio Battle.net rendeva ancora più longevo e coinvolgente il gioco. Una bomba di tale portata non poteva restare a lungo senza seguito. Infatti

tra qualche settimana potremo finalmente mettere le mani su *Diablo II*. È importante rendersi conto che questo gioco non apporterà alcuna drastica modifica o innovazione all'originale, ma si "limita" a esaltarne il concetto di base. KILL... REWARD, appunto. Elevate *Diablo* all'ennesima potenza e potrete capire cosa vi aspetta...



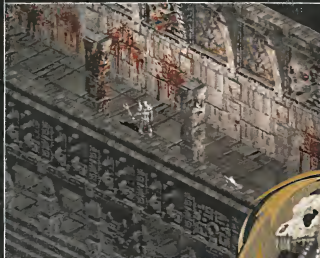
Ciascun personaggio (o mostro) è dotato di un proprio stile di combattimento.

DICHE SI TRATTA?

Come molti di voi probabilmente sapranno, nel filmato finale di *Diablo*, il cattivone non aveva nessuna intenzione di morire e questo lasciava intuire un suo possibile ritorno.

Ora il bastardo non solo è tornato, ma ha anche deciso di farsi aiutare dai suoi due fratelli, imprigionati sulla Terra. La vostra missione consiste nel trovarli prima che li trovi Diablo.

In qualità di eroe del giorno, avrete la possibilità di scegliere una delle cinque classi di personaggi: Paladino, Mago, Negromante, Amazzone o Barbaro. Mentre l'avventura originale era interamente ambientata nella città di Tristram, il seguito sarà quattro volte più grande ed è composto da tre atti (più un "finale"). Cosa vuole fare la Blizzard? "Stiamo cercando di non togliere nulla dal primo gioco", ci spiega Brevik. "E ci stiamo impegnando, in particolare, a far sì che non sia possibile imbrogliare. Inoltre, vogliamo aggiungere più dinamismo ai combattimenti, nuove opzioni e missioni secondarie".



Ecco il vostro barbaro in una delle aree del terzo atto. Questo personaggio è molto più grosso e incassato degli altri.

Grazie all'accelerazione 3-D, la foresta acquista una profondità e una prospettiva che creano un realismo sconvolgente.

LA STORIA

Il primo atto è ambientato ancora una volta nella città di Tristram ed è caratterizzato dallo stesso paesaggio: orti, muri di pietra e prati verdi. Le città hanno acquisito una certa vitalità rispetto all'originale e i personaggi, che incontrerete sono molto meno statici di quelli del gioco precedente. Queste persone andranno in giro per la città, svolgendo la loro abituale vita quotidiana. Inoltre, alcuni nuovi protagonisti vi assegneranno missioni speciali e vi forniranno informazioni importanti. Il secondo atto si svolge nel deserto, un territorio molto più vasto popolato da serpenti, mummie e altre creature ispirate alla civiltà egizia. Fra colonne, obelischi e i geroglifici che ricoprono i sarcofagi, troverete una misteriosa razza



di creature femminili i cui abiti si dissolvono miracolosamente dopo che le uccidete. **CHE BELLA IDEA!** La vostra missione vi porterà (nel terzo atto) nel bel mezzo di una foresta tropicale, dove le capacità di movimento saranno limitate dalla vegetazione e dai corsi d'acqua. La palude nasconde ogni sorta di creatura malvagia e l'eterna luce che vi circonda sarà la vostra unica risorsa. In questo caso la minaccia da affrontare sarà un misterioso culto esoterico.

Ecco un'anticipazione di quello che vi aspetta tra un atto e l'altro. La durata complessiva dei filmati (creati al quartier generale della Blizzard, e non alla Blizzard North) dovrebbe aggirarsi intorno ai venti minuti. Praticamente un cortometraggio...

Mentre camminate per le strade della città, dovrete stare attenti agli attacchi degli adepti, che non sospettano minimamente che la mente del loro leader carismatico è controllata dal Maligno. Durante l'avventura vi saranno offerte varie missioni, che conducono inevitabilmente al confronto finale con la Nemesis. Sembra che il finale del quarto atto sia assolutamente da non perdere. Tra un atto e l'altro, alcune sequenze filmate (di cinque minuti ciascuna) vi forniranno gli indizi necessari per prose-

guire nell'avventura. La Blizzard al momento sta cercando di collegare tutte le sequenze filmate per ottenere un mini-film di 20 minuti (con la sistemazione di alcune scene). Questo cortometraggio dovrebbe essere il premio finale per chi riesce a sconfiggere Diablo per la seconda volta... tutto nel pieno rispetto del "Kill... Reward". Il primo *Diablo* richiedeva moltissimo tempo per essere completato, ma il suo seguito si aspetta ancora più lungo e impegnativo.



Esempio di missione: nel primo atto, Kashya, capitano dei "Ladri", vi chiede di aiutarlo. Se riuscirete a uccidere l'eretico Blood Raven, potrete assumere come mercenari dei "Ladri". In caso contrario, non lo potrete fare finché non raggiungerete un certo livello di esperienza.

MECH WARRIOR 3

**Un simulatore pensato
...in grande!**

www.mechwarrior3.com



È alto 30 metri, pesa 100 tonnellate ed è ai tuoi ordini! Mech Warrior 3 è un immenso robot della serie BattleMech in cui storia si evolve attraverso 15 anni di sviluppo. La battaglia che ti aspetta è ambientata nel 31° secolo e si svolge in 4 mondi diversi, attraverso 20 pericolosissime missioni. Puoi combatterle da solo o supportato dalle frotte e contare su una vasta gamma di armi (ne hai 38 a tua disposizione e puoi usarne 10 contemporaneamente!). E se completi con successo una missione puoi recuperare dalle parti degli altri Mechs e dai nemici sconfitti e ricostruire il tuo Mech per la prossima sfida! Entra nella cabina di pilotaggio del tuo robot e combatti, c'è la possibilità di conquistare un pianeta intero, ma c'è anche il rischio di perdere un impero.

Mech Warrior 3 è basato su: Microsoft Windows 95/98/NT.

Requisiti minimi: Processore 33MHz (pentium 33MHz), memoria RAM 16MB (pentium 33MHz), scheda grafica VGA (pentium 33MHz), scheda audio (pentium 33MHz), mouse (pentium 33MHz), joystick (pentium 33MHz), tastiera (pentium 33MHz), sistema operativo Windows 95/98/NT.

Requisiti consigliati: Processore 66MHz (pentium 66MHz), memoria RAM 32MB (pentium 66MHz), scheda grafica VGA (pentium 66MHz), scheda audio (pentium 66MHz), mouse (pentium 66MHz), joystick (pentium 66MHz), tastiera (pentium 66MHz), sistema operativo Windows 95/98/NT.

Microsoft

FASA CORPORATION

MICROPROSE
www.microprose.com

NASBRO
Interactive

LEADER
Qualità Italiana

PC CD-ROM
167-621177

© 1995 Hasbro Interactive, Inc. 1995 FASA Corporation, MechWarrior, BattleTech, BattleMech™ and Mech™ are trademarks or registered trademarks of FASA Corporation and Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Used under license. All other trademarks are the property of their respective holders.

PALADINO

ABILITÀ → Aura, Healing, Scacciare i non morti, Combattimento

ESEMPIO DI ABILITÀ → Resistenza al fuoco e al freddo, magie contro le maledizioni, Thorns (danneggia l'avversario quando subite un attacco), Fanatismo (infligge dei danni in più al costo di qualche punto mana)

È IL TIPO CHE → Cura i deboli, disintegra i non morti, parla con uno spiccato accento britannico

NON È IL TIPO CHE → Indossa un'armatura di ossa, festeggia tutta la notte come se fosse il Capodanno del 2000

ESEMPIO → Sir Lancillotto



Combattere per una giusta causa nel nome della legge e dell'ordine... No, decisamente non fa per noi...

NEGROMANTE

ABILITÀ → Evocazione, Controllo, Avvelenamento, Maledizioni

ESEMPIO DI ABILITÀ → Crea Golem (Sangue, Fuoco, Ferro e Creta), Esplosione dei cadaveri

È IL TIPO CHE → Sacrificherebbe una spada magica solo per crearsi un amico Golem di creta. In un film sarebbe la parte perfetta per Anthony Hopkins

NON È IL TIPO CHE → Dice cose carine a qualcuno

ESEMPIO → Marilyn Manson



Abbiamo deciso di non fare commenti sull'effetto di questa magia.



Resuscitare i morti o farli esplodere in faccia al nemico, che altro si può chiedere alla vita?

GIOVANI STREGHE



Alyssa Milano: diabolicamente bella, ma la sua mamma fa schifo



E questa chi è? La figlia segreta di Bill Clinton?



Shannon Doherty: dolce e passiva... sembra...

MAGA

ABILITÀ → Fuoco, Faimine, Freddo

ESEMPIO DI ABILITÀ → Rigenerazione dei punti mana, diminuisce la naturale resistenza degli avversari agli attacchi, muro di Fuoco, Tempesta di Meteore

È IL TIPO CHE → È debolissimo ai livelli più bassi

NON È IL TIPO CHE → Si fa fotografare nuda

ESEMPIO → Sabrina Salerno



Gli attacchi a distanza consentono alla Maga di tenersi lontana dalla mischia, dove è piuttosto debole.



I punti mana si rigenerano secondo le vostre abilità.



IL CAST DELLE AMAZZONI



LUCY LAWLESS
ESPERIENZE → Ha fatto l'amazzone in TV
PUNTO FORTE → Ha già il costume pronto
PUNTO DEBOLE → Nessuna apparente capacità da attrice
VERDETTO → La vera donna amazzone degli Anni '90

SHANNON TWIGG
ESPERIENZE → Protagonista di "Cannibal Women in Avocado Jungle of Death"
PUNTO FORTE → Le piace spogliarsi



PUNTO DEBOLE → Comincia a invecchiare un po' per potersi spogliare
VERDETTO → Dieci anni fa la parte sarebbe stata sua



HEIDI KLUM
ESPERIENZE → È stata vista correre nuda su spiagge dorate
PUNTO FORTE → È una goccia da primato
PUNTO DEBOLE → Nessuno
VERDETTO → Potremmo guardarla per due ore di fila senza annoiarci

LYNDA CARTER
ESPERIENZE → Famosa modella osé degli Anni '80
PUNTO FORTE → Le misure del seno e del sedere
PUNTO DEBOLE → Da 15 anni non si fa più vedere



VERDETTO → Buona per i nostalgici, ma niente di più



BRIGITTE NIELSEN
ESPERIENZE → È abituata a recitare nel ruolo dell'amazzone
PUNTO FORTE → Fa paura solo a guardarla
PUNTO DEBOLE → Ha sposato Sidiyoine quidi...
VERDETTO → Brigitte è la ragazza perfetta per fare l'amazzone

BARBARO

ABILITÀ → Grido di guerra, combattimento, tecniche speciali

ESEMPIO DI ABILITÀ → Recupero del morale, riparazione dell'armatura, usare asce da guerra

È IL TIPO CHE → Brandisce un'ascia grande come un mammut come se fosse uno stuzzicadenti, indossa pelli di animali, utilizza un linguaggio monosillabico come forma primaria di comunicazione

NON È IL TIPO CHE → Studia la flora locale, dipinge e si preoccupa di quello che pensano gli altri

ESEMPIO → Sergio Pennacchini



AMAZZONE

ABILITÀ → Uso di giuvelotto e lancia, cura ferite, movimento e riparazione, uso dell'arco e balestra

ESEMPIO DI ABILITÀ → Può usare il giuvelotto, curare le ferite e lanciare dardi di ogni tipo

È IL TIPO CHE → Possiede grandi tette, indossa mutandine in cotta di maglia, apparirà nelle foto pubblicitarie del gioco

NON È IL TIPO CHE → Si fa asportare una tetta per tirare meglio con l'arco

ESEMPIO → Xena



Il disegnatore dell'Amazzone saprà il fatto suo, ma quante possibilità ci sono che sotto l'armatura ci siano due belle poppe succulente?



Il grido di guerra del barbaro significa che prima di scuoiare il nemico preferisce terrorizzarlo.



L'interfaccia vi consente di accedere velocemente alle abilità più usate.

COMBATTERE SU BATTLENET

Come abbiamo già detto, le tre classi di personaggi aumentavano notevolmente la longevità del primo *Diablo* e poi, quando lo avevate finito, c'era sempre Battle.net a rendere l'avventura praticamente infinita.

Una delle scelte vincenti della Blizzard è stata senza dubbio l'idea di supportare i propri titoli con un servizio specifico e soprattutto gratuito. Battle.net ebbe un grande successo, ma purtroppo soffriva di un grave difetto: non era protetto. Per questo motivo venne letteralmente invaso da giocatori che baravano, rendendo il tutto decisamente frustrante per i nuovi arrivati.

Eliminare la possibilità di barare è stato uno degli obiettivi principali dei programmatori. A questo proposito il codice network è stato completamente modificato con un sistema client (il vostro PC) server (il computer a cui vi collegate), che registra e archivia tutte le informazioni riguardanti il vostro personaggio. Nel primo *Diablo* questi dati rimanevano sul PC del giocatore, e quindi gli hacker avevano tutto il tempo di decifrare il codice e modificarlo per creare personaggi invincibili. I risultati di questa situazione sono stati devastanti. Nel vecchio *Diablo* i "cheaters"



Il vero avventuriero non scappa MAI.

regnavano, mentre gli altri non potevano nemmeno esplorare tranquillamente le mappe, visto che gli avventurieri truccati erano sempre pronti a farli fuori senza troppi scrupoli.

Una delle novità più importanti di *Diablo II* è il ruolo fondamentale del commercio. Un'apposita schermata vi permetterà di gestire i vostri scambi. Questo eviterà quel pazzesco rituale di danza che nell'episodio originale obbligava i giocatori paranoici a posare gli oggetti e poi a fare scorrere attentamente la lista dell'equipaggiamento dell'acquirente per assicurarsi che nulla venisse sottratto illegalmente. Gli oggetti più preziosi e potenti saranno decisamente molto cari. Questo renderà il



Le missioni del single player possono essere giocate anche su Battle.net, con più oggetti e nuove sub-quest da affrontare.

gioco più equilibrato, anche tra personaggi del 40° livello. Nella versione finale saranno presenti anche alcuni oggetti particolari che probabilmente scateneranno delle vere e proprie cacce al tesoro tra i giocatori di Battle.net. Ma quello che davvero farà la differenza per la comunità di *Diablo II* saranno le Gilde (Guild Halls). I giocatori potranno unire le proprie risorse per comprare una Gilda. Fare parte di una Gilda sarà pratica-

mente un passo obbligato per tutti gli appassionati che vorranno giocare in multiplayer. All'interno degli edifici della Gilda sarete al sicuro e ci saranno anche delle vere e proprie elezioni per conquistare posizioni politiche di rilievo. Il Guild Master (in pratica il presidente della Gilda) avrà il compito di ammettere nella confraternita nuovi avventurieri e di gestirne le risorse economiche. È chiaro che questa posizione diventerà molto ambita...

Nel prossimi numeri di PC Ultra potremo parlarvi ancora più a fondo delle nuove modifiche e decisioni dei programmatori. La Blizzard, inoltre, sfrutterà le prossime settimane per affinare i sistemi di difesa dei server Battle.net. Controllare l'integrità del server, anche quando un gran numero di giocatori sono collegati contemporaneamente, è una priorità assoluta. Grazie all'introduzione delle Guild Halls, Battle.net diventa sempre più invitante e, se il tutto verrà gestito con sapienza, forse avremo tra le mani un titolo in grado di far sfigurare persino *Everquest*.



La lista completa delle creature richiederebbe numerose pagine, ma l'affascinante demone Andariet è senza dubbio il più interessante...



I DETTAGLI

Tutti gli attacchi, sia fisici che magici, possono essere divisi in due categorie: attivi e passivi. Inoltre, solo utilizzando alcuni oggetti particolari (come la Iron Sword) potrete migliorare ulteriormente le vostre caratteristiche. L'interfaccia per gestire gli incantesimi, configurata in un'icona per ogni singola magia disponibile, ci è sembrata piuttosto efficace. Chiaramente per lanciare un incantesimo dovrete spendere alcuni punti mana. Più potente è la magia, maggiore sarà il numero di punti che userete.

Mentre nel primo episodio bastava riposarsi per recuperare i punti magia, in *Diablo II* questa operazione sarà molto più difficile, visto che i nemici non vi daranno mai un attimo di tregua. Una delle aggiunte più interessanti è la Barra di Resistenza fisica. In poche parole se correrete (finalmente sarà possibile farlo!) troppo a lungo, la Barra comincerà a scendere e, quando arriverà a zero, vi obbligherà a fermarvi per alcuni istanti.

Naturalmente, quando dovrete darvela a gambe potrete sempre contare sul Town Portal. Comunque i programmatori hanno aggiunto altri sistemi di trasporto che collegano un luogo all'altro. I quattro CD (uno per ciascun atto) contengono una quantità di dati veramente impressionante, ma i ragazzi della Blizzard ci hanno assicurato che i tempi di caricamento saranno nettamente infe-



Nel primo *Diablo* i mostri apparivano dal nulla. Adesso invece provengono tutti da una specie di tana che deve essere distrutta per fermarli. Ricordate *Gauntlet*?

riori rispetto a *Diablo I*. In *Diablo II* i livelli vengono generati all'inizio di ogni partita e vengono caricati durante i filmati. In questo modo l'ingresso alle nuove aree sembrerà immediato.

"Abbiamo lavorato molto per ottimizzare i caricamenti e alla fine crediamo di esserci riusciti", commenta Bill Roper. Inoltre, lo scorrere del tempo avrà un'effettiva influenza sulle missioni e chiaramente sulla visibilità. Certe missioni (o mostri), appariranno solo di notte e oggetti come la Moon Sword (la Spada della Luna)

saranno molto più potenti durante la notte. *Diablo II* supporterà l'API proprietaria di 3Dfx, e gira con le Glide (anche se è possibile che il D3D venga in qualche modo utilizzato, la versione che noi abbiamo provato funzionava solo con le Glide). Le aspettative non ci hanno deluso neppure nella modalità non accelerata, che ha un aspetto incredibile. Forse non può reggere il paragone con la versione per schede 3D, soprattutto per quanto riguarda gli effetti di luce degli incantesimi. Inoltre, i movimenti dei personaggi, il dettaglio nelle ambientazioni e l'eccezionale design dei mostri sono un chiaro segno di quanto siano bravi i grafici della Blizzard.

A CHE PUNTO STANNO?

Sappiamo perfettamente quello che volete sapere: la data d'uscita di *Diablo II*. Tutti voi conoscete i ritardi a cui ci ha abituato la Blizzard (ricordate *Starcraft*)? Comunque i programmatori ci hanno assicurato che, dopo la fine della fase di testing (probabilmente a settembre), verrà rilasciata una demo che cercheremo in tutti i modi di includere nel nostro CD. Per darci un'idea dei loro progressi, Brevik ci ha comunicato che il primo atto di *Diablo II* è stato completato con un solo giorno di ritardo... (non ci crediamo...).

Diablo II sarà senza dubbio un gioco enorme sia per gli obiettivi che si prefigge che per la sua longevità, anche se i programmatori non hanno voluto stravolgere un concetto vincente (sapete come funziona... "squadra che vince non si cambia"). Basterà uccidere il primo mostro e prendere la ricompensa... e la vostra vita sarà definitivamente compromessa.

Se i ragazzi della Blizzard riusciranno a trovare un giusto bilanciamento della difficoltà e a tenere lontani gli hacker da Battle.net, allora siamo sicuri che *Diablo II* sarà il successo dell'anno.



Andariel (a sinistra) è una dei boss dei tre atti... ucciderla non sarà facile...



Giochi di Guida in Stato di Ebbrezza Alcoolica



Siate ragionevoli: questo nostro articolo non desidera incoraggiare l'uso di sostanze alcoliche prima della guida. Noi affermiamo ufficialmente che chiunque guidi ubriaco merita di venire incatenato alla porta del frigorifero di Maurizio Costanzo durante la pausa del pranzo. Questo nostro articolo desidera mostrare gli effetti nefasti dell'alcool sui guidatori, quindi ha solo un valore scientifico.

Gli incidenti provocati da guidatori in stato di ebbrezza alcolica costituiscono una statistica spaventosamente alta... sembra che un incidente su cinque sia causato da guidatori ubriachi. Noi tutti abbiamo guardato film e letto giornali che parlano di questo problema. Inoltre sarà capitato anche a voi di dover frenare bruscamente per evitare quell'idiota ubriaco che è passato col rosso. Mettersi al volante con la testa che gira e il singhiozzo è un'idiozia pericolosa per se stessi e soprattutto per gli altri. Tutto ciò ci spaventa a morte... ma come facciamo a capire scientificamente le ragioni di questi disastri se non li proviamo noi stessi? Nel tentativo di dimostrarvi gli effetti tragici della guida ubriaca (e soprattutto per il desiderio di farci sponsorizzare l'alcool dalla redazione di PC Ultra), noi ci siamo offerti per fare un test sulle nostre spalle. Il risultato di tale esperimento vi serva di lezione.



I PARTECIPANTI

Ecco le cavi che si sono prestate per il bene della scienza. Questi orribili esseri umani si sono eroicamente offerti di restare in ufficio fino a tardi, bere birra e giocare a una serie di giochi di guida. Il loro contributo alla comunità scientifica non sarà mai sottovalutato. Grazie d'esistere.



FRASE CELEBRE → "Nessuno può competere con me nei giochi di guida".
SCUSA PREFERITA PER ERRORI DI GUIDA → "Il Volante non è settato bene"



FRASE CELEBRE → "Lo sbatto semplicemente fuori".
SCUSA PREFERITA PER ERRORI DI GUIDA → "Stato cercando di distrarmi"



FRASE CELEBRE → "Mi ridai la birra? Se la bevo guidando meglio...".
SCUSA PREFERITA PER ERRORI DI GUIDA → "Se trovavo la mia birra..."



FRASE CELEBRE → "Bastardo, mi hai fatto andare addosso a un autobus pieno di bambini...".
SCUSA PREFERITA PER ERRORI DI GUIDA → "Non ho fatto nulla, che è successo?"

SOGGETTO 1: SERGIO PENNACCHINI

STILE DI GUIDA → Rally Senza Frontiere
BEVANDE → 6 Birre e 2 bicchieri di Tequila
LIV. INIZ. DI ALCOL NEL SANGUE → .00
LIV. FIN. DI ALCOL NEL SANGUE → .13
GUIDA DA SORRIZO → Pirata della Strada
GUIDA DA SBRONZO → Vecchietto con 127 Rustica

CAMBIO DI PERSONALITÀ → Il pacco Pennacchini è improvvisamente diventato inafferrabile e ha iniziato a gridare frasi sconnesse. Inoltre ha provato ad accoppiarsi con l'attaccapanni della redazione.

SOGGETTO 2: STEFANO CALDARI

STILE DI GUIDA → Effetto Moviola
BEVANDE → 4 Whisky e 2 birre
LIV. INIZ. DI ALCOL NEL SANGUE → .04
LIV. FIN. DI ALCOL NEL SANGUE → .24
GUIDA DA SORRIZO → Statico
GUIDA DA SBRONZO → Vagante

CAMBIO DI PERSONALITÀ → Dopo ogni sorso aumentava la sua proverbiale lentezza. Alla fine un bradijo in confronto sembrava Speedy Gonzales.

SOGGETTO 3: LUCA CARTA

STILE DI GUIDA → Ragazza ubriaca in moto
BEVANDE → 4 Birre e 3 bicchieri di Vodka
LIV. INIZ. DI ALCOL NEL SANGUE → .00
LIV. FIN. DI ALCOL NEL SANGUE → .12
GUIDA DA SORRIZO → Oltrastro
GUIDA DA SBRONZO → Stranamente concentrato

CAMBIO DI PERSONALITÀ → Astemio prima di cominciare, non si dette pace finché non gli restituiamo la sua birra.

SOGGETTO 4: ALESSANDRO FERRI

STILE DI GUIDA → Devo del sabato sera
BEVANDE → 8 Birre, 3 bicchieri di Jagermeister, varie bottigliette e (secondo qualcuno) mezza bottiglia di profumo.
LIV. INIZ. DI ALCOL NEL SANGUE → .08
LIV. FIN. DI ALCOL NEL SANGUE → .17
GUIDA DA SORRIZO → Impossibile da definire non essendo stato sobrio all'inizio.
GUIDA DA SBRONZO → Impossibile definire quello che ha fatto con quel volante.

CAMBIO DI PERSONALITÀ → Alessandro era già ubriaco prima che la partita cominciasse, per cui è difficile notare cambiamenti di personalità rilevanti. L'unica cosa che possiamo dire è che più si ubriacava, più tendeva a usare la parola "bastardo" nei suoi deliri.

SPIEGAZIONE SCIENTIFICA DEL TASSO ALCOOLICO

- .00 → .04 → Comportamento normale
- .04 → .06 → Aumento dell'abilità (e del desiderio) di danzare
- .06 → .08 → Stato brillo → autostima aumentata del 25%
- .08 → .10 → Ufficialmente ubriachi per il codice della strada italiano
- .10 → .12 → Ufficialmente ubriachi per il codice della strada di tutti i paesi della Comunità. Finalmente si capiscono le battute dell'amico austriaco
- .12 → .14 → Le vocali cominciano a venire estruse da alcune parole → abilità nella danza notevolmente ridotta, ma tentativi di ballare sempre più frequenti
- .14 → .16 → A prova di proiettile → il soggetto si sente invincibile
- .16 → .18 → Le ragazze basse e pelose cominciano ad acquisire un loro fascino
- .18 → .20 → Le ragazze basse, grasse e pelose cominciano ad acquisire un loro fascino (da ragazze basse, grasse e pelose)
- .20 → .25 → Inizio fase vomito → bisogno di venire portato fuori dal bar
- .25 → .30 → Svenimento (fantasticando sull'ultimo essere umano visto → maschio o femmina)
- .30 + → Cioè o morto

I GIOCHI

Per poter essere in grado di sperimentare fino in fondo gli effetti di tutti gli alcoolici comprati a spese della redazione, abbiamo deciso di scegliere una serie di giochi di guida molto differenti tra loro. Nella lista abbiamo incluso *Driver's Education '99*, *Grand Prix Legends* e il frenetico *Viper Racing*.

DRIVER'S EDUCATION '99
Perché l'abbiamo scelto → Questo gioco lo ha acquistato Alessandro durante il suo ultimo viaggio di lavoro a Los Angeles. La funzione principale di *Driver's Education '99* è quella di insegnare ai giovani Americani come si guida correttamente.

NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT
Perché l'abbiamo scelto → È facile, divertente, ha una grafica splendida e sembra il tipo di gioco che si può fare anche quando si è ubriachi. E poi ammettiamo, a chi non piacerebbe guidare uno di questi bolidi?

VIPER RACING (beta build)
Perché l'abbiamo scelto → Il sistema di danneggiamento della vettura di Viper è uno dei più realistici mai visti in un videogioco. In questo modo vogliamo mostrarvi anche gli svantaggi economici di una guida ubriaca.

GRAND PRIX LEGENDS
Perché l'abbiamo scelto → Questo gioco è veramente difficile. Nessuno di noi è riuscito a ottenere dei buoni risultati con *Grand Prix Legends* quando era sobrio. Volemmo vedere se da sborzi le cose subivano qualche cambiamento.

I GIOCHI CHE NON ABBIAMO USATO:

CARMAGEDDON II
Nonostante sembrasse uno dei giochi più adatti a questo tipo di prova, non l'abbiamo utilizzato perché nella versione originale non offriva un supporto per il volante.

TEST DRIVE: OFF-ROAD II
Sebbene la maggior parte dei soggetti sia finita "fuoristrada", ci è sembrato un po' troppo noioso e con un'ambientazione troppo poco urbana.

QUELLO CHE VOLEVANO DAVVERO:

THE NEED FOR OFF ROAD VIPER SCHOOLGADDON
Il perfetto gioco di guida in stato di ebbrezza sarebbe una miscelazione di questi giochi. Esso offrirebbe il controllo di *NFS III*, l'accettabile guida fuori strada di *Test Drive*, i danni realistici di *Viper Racing* e i pedoni indifesi di *Carmageddon*, il tutto ambientato in una splendida scuola di guida. Questo sarebbe il perfetto gioco di corsa di PC/Ultra.

LO STRUMENTO DEL TEST

Per dare maggior credibilità all'esperimento ci siamo anche procurati il *Guonian Intox-PC* PAL. Sottoposto all'interno di questo apparecchio infernale è possibile scoprire in pochi secondi il tasso alcolico presente nel vostro sangue. Il primo test che abbiamo eseguito (sul soggetto a) ha segnato un livello pari a .34, che generalmente causa la morte o la cecità. Leggendo le istruzioni di stima resi conto che non si doveva eseguire il test immediatamente dopo aver bevuto. Gli esperimenti successivi hanno dato risultati più credibili. In ogni caso la vista del soggetto a è peggiorata notevolmente, ma non è ancora morta.



GLI ALCOLICI

Viste le differenti abitudini alcoliche delle nostre cavi, occorre avere grandi quantità di bevande differenti. Visto che per contratto non possiamo bere in ufficio, la seguente lista non va interpretata come un'ammisione di colpa, ma solo come un casuale elenco di sostanze che potrebbero essere state consumate allo scopo di completare un vitale esperimento scientifico.

| | |
|----|---|
| 20 | Heineken |
| 20 | Marlton |
| 12 | Guinness |
| 12 | Pernin Nastro Azzurro |
| 8 | Bottiglia di Vodka |
| 8 | Bottiglia di Chianti |
| 1 | Bottiglia di Jagermeister |
| 1 | Varie bottigliette di alcoolici rubate in aereo |

Costo totale £ 125.000



IL TEST DA SOBRI

Un vero esperimento scientifico viene condotto effettuando dei test sia su un gruppo di controllo, che su un gruppo di studio. Noi abbiamo deciso di costituire entrambi i gruppi. La prima prova consisteva nello sperimentare la capacità di guida di ogni soggetto mentre era perfettamente sobrio (quando possibile). Ecco di seguito i risultati ottenuti:

IL PRIMO TEST: DRIVER'S EDUCATION '99

SOGGETTO 1 → Un attento guidatore, peccato che guidava sul lato sbagliato della strada. È stato bocciato, perché nessuno ha creduto alla storia dello zio inglese che gli ha insegnato a guidare.

Punteggio → 75

SOGGETTO 2 → Si è dimostrato un po' più spericolato ed è arrivato nei pressi di una scuola a 90 all'ora.

Punteggio → 88

SOGGETTO 3 → Ha preso in pieno una dozzina di macchine nel tentativo di uscire dal parcheggio.

Punteggio → 52 (bocciato)

SOGGETTO 4 → Il soggetto aveva già cominciato a bere. È passato col rosso al primo semaforo e si è schiantato contro un camion con rimorchio.

Punteggio → 00 (bocciato)

IL SECONDO TEST: VIPER RACING

SOGGETTO 1 → Guida tranquilla. Ha occasionalmente grattato via la vernice della macchina sui guardrail.

Punteggio → Sesto posto

Costo di riparazione →

£. 4.200.000

SOGGETTO 2 → Guida spericolata. Ha centrato quasi tutti gli oggetti al margine della pista.

Punteggio → Terzo posto.

Costo di riparazione →

£. 40.000.000

SOGGETTO 3 → Guida attenta. Non ha causato nessun danno alla vettura, ma è stato umiliato da tutti per essersi piazzato all'ultimo posto.

Punteggio → Ottavo posto

Costo di riparazione → Visto che non ha danneggiato nulla, spende i suoi soldi per i seguenti oggetti: pomello del cambio (£. 180.000), un portapacchi (£. 310.000) e altri squallidissimi optional. Per un totale di spese inutili di £. 615.000.

SOGGETTO 4 → Il soggetto ha gridato: "Levatevi dalle palle imbecilli!" prima di schiantarsi contro altre due vetture.

Punteggio → Ottavo posto (squalificato).

Costo di riparazione →

£. 400.000.000

IL TERZO TEST: NEED FOR SPEED III

SOGGETTO 1 → Ottima guida! Si è qualificato primo e ha danzato in modo scomposto per prendersi gioco degli avversari.

Punteggio → Primo posto

SOGGETTO 2 → Una mossa aggressiva gli ha permesso di prendere la prima posizione.

Punteggio → Primo posto

SOGGETTO 3 → Una guida sportiva e ben bilanciata gli ha permesso di battere gli avversari digitali.

Punteggio → Primo posto

Il soggetto 3 ha imparato che non conviene superare la gente volando.

SOGGETTO 4 → Nonostante fosse già brillo, il soggetto ha dimostrato alcuni lampi di genio che lo hanno portato al successo.

Punteggio → Primo posto

IL QUARTO TEST: GRAND PRIX LEGENDS

SOGGETTO 1 → È riuscito a rimanere in pista fino alla prima curva. A quel punto si è schiantato con violenza su un cartellone.

SOGGETTO 2 → Stessa cosa

SOGGETTO 3 → Stessa cosa

SOGGETTO 4 → È partito prima

del via e si è schiantato contro le

tre vetture schierate davanti a lui.

Dopo una breve discussione i soggetti avevano deciso di estromettere *Grand Prix Legend*. Dopo qualche birra, le cavie hanno cominciato a sfidarsi per vedere chi avrebbe creato l'incidente più spettacolare. Il gioco aveva acquistato un grande fascino. Per non escludere definitivamente questo gioco, i quattro imbecilli hanno deciso di assegnare dei punteggi arbitrari per giudicare i loro disastri virtuali. Solo in seguito si sono resi conto che ciò avrebbe alterato i risultati finali del test.

L'ALCOOL

Per riuscire a sperimentare tutti gli effetti dell'alcool su una persona, abbiamo obbligato i nostri redattori a raggiungere diversi stili di sbronza.

SOGGETTO 1 → Utilizza il classico stile da festa di Capodanno, concentrandosi su alcoolici poco forti, ma in grandi quantità. A mezzanotte ha iniziato a cercare una bottiglia di spumante, ma è rimasto profondamente deluso.

SOGGETTO 2 → Ha cominciato

LA LEZIONE IMPARATA

Durante la sessione di Guida alcoolizzata, i soggetti del test erano in grado di schiantarsi appena superavano i 4 kmh, mandando in frantumi tutte le macchine digitali che guidavano. Fortunatamente siamo riusciti a dimostrare che guidare ubriachi è da veri scemi.

Le cose che sembrano possibili quando si guida ubriachi e in realtà non lo sono

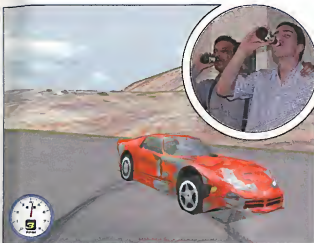
SALTARE GLI OSTACOLI → Ogni sfida a *Need for Speed III* si è conclusa con macchine volanti (normalmente le vetture si muovono su quattro ruote) ed esplosioni spettacolari.
FARETE QUALSIASI COSA CHE AVETE VISTO FARE IN "HAZARD" → Molte cose viste nelle celebri serie televisive sono state tentate dalle nostre cavie, ma l'unica cosa riuscita con successo è stato l'urlo "Yeeeahhh!"
USARE LE STRADE A SENSO UNICO COME SCORciatoIA → Durante la prova di *Driver's Education '99*, l'istruttore di guida della Sierra ha gridato delle parole incomprensibili al soggetto che cercava di eseguire questa manovra. Per porre fine alle lamentele, la cavia si è schiantata contro un'auto della polizia.
BERE AL VOLANTE → Nonostante il soggetto 4 affermi il contrario, tenere una birra in mano durante tutta la gara di *NFS III* non ha migliorato le sue prestazioni.
CONVINCHERE I VIGILI → Niente da fare, il soggetto continuava a parlare, ma gli agenti di *NFS III* non ne vollero sapere.
IMPRESSOINARE I COMPAGNI DI CELLA → Il risultato logico dell'ultimo fallimento.

Le cose che possono sembrare possibili quando si beve, ma in realtà non lo sono

- Raccontare delle barzellette raffinate
- Sembrare sobrio
- Ballare mantenendo un aspetto elegante
- Fare colpo sulle ragazze ruttando tutto l'alfabeto
- Vincere a biliardo
- Dare una mancia giusta e un cameriere
- Otte la parola "linoleum"

Le cose che non si possono dire a un vigile quando si è accusati di guidare ubriachi

- Non avresti una birra, capo?
- Tutto andrà bene purché lei non guardi nel bagagliaio
- Lei non era un membro del "Village People"?
- Ma ci si aspettava che questa carretta potesse raggiungere i 250 Km/h?
- Se crede che io sia ubriaco adesso, doveva vedermi ieri notte in autostrada!



I CONTROLLI

Durante il nostro folle test, siamo anche riusciti a provare quattro volantini per PC. Ecco quello che ci sembra di aver scoperto.

ACT LABS RS

STERZO → Ottima l'impugnatura, ma il controllo nel suo complesso non è all'altezza degli altri volantini provati.

PEDALI → Solidi e facili da utilizzare, ma troppo ravvicinati fra loro. Per questa ragione i soggetti più ubriachi avevano difficoltà a distinguerli.

I VANTAGGI → Funziona anche con le console, grazie a speciali cartucce che possono essere acquistate separatamente. **GLI SVANTAGGI** → I controlli sono un po' impacciati e non si fissa saldamente alla schiena.

MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL

STERZO → L'impugnatura è veramente scadente, ma i controlli sono buoni e il force feedback funziona a meraviglia.

PEDALI → Ben distanziati e solidi. I migliori tra quelli provati.

I VANTAGGI → L'effetto force feedback aggiunge moltissimo al gioco (se ben configurato). Ottimo il controllo sulla vettura.

GLI SVANTAGGI → A volte il force feedback è un po' svenante, e il controller è un po' rumoroso, specialmente se cercate di curvare a 90 gradi a 250 Km/h dopo aver totalizzato un po' nella macchinetta del controllo alcolico.

V4 FORCE FEEDBACK INTERACT

STERZO → Sorprendentemente solido per il suo prezzo, con un'impugnatura eccellente e il miglior controllo fra tutti quelli provati.

PEDALI → Un'aggiunta frettolosa dell'ultimo momento, che è triste mente inadeguata rispetto alla qualità del volante.

I VANTAGGI → Grande controllo, buona disposizione dei pulsanti e un'ottima resa generale.

GLI SVANTAGGI → I pedali sono una delusione rispetto al resto.

GUILLEMOT RACE LEADER FORCE FEEDBACK

STERZO → L'impugnatura è tremenda, ma la resa del force feedback non è male, almeno quando si è ubriachi.

PEDALI → La base è troppo piccola ed i pedali sono troppo ravvicinati.

I VANTAGGI → Il force feedback è una grande quantità di pulsanti programmabili. **GLI SVANTAGGI** → Il design dei pedali e un pessimo sistema di bloccaggio alla scrivania.

ciato bevendo solo liquori al malto, poi è passato alle birre e alle bottigliette di Whiskey rubate in aereo.

SOGETTO 3 → Inizialmente astemio, è stato scelto per vedere gli effetti dell'alcol su una persona non abituata.

SOGETTO 4 → Aveva già bevuto all'inizio del test, per non falsare i risultati, abbiamo deciso di fargli bere di tutto di più (non che la cosa gli dispiacesse, comunque). Dopo la prima ora di esperimento si è avventato su qualsiasi cosa liquida si trovasse in ufficio.



I RISULTATI

Dopo aver bevuto per il resto della serata, i soggetti furono in grado di riunirsi per il test alcolico finale.

IL PRIMO TEST: DRIVER'S EDUCATION '89

Logicamente nessuna delle cavie è riuscita a superare l'esame di guida nello stato in cui si trovava.

Per questa ragione abbiamo deciso di sottoporli all'opzione "Free Driving". I 4 soggetti hanno potuto guidare liberamente, spargendo il panico in città.



Al soggetto 3 ci sono voluti 35 minuti per capire che il volante non funzionava con Rainbow Six.

SOGETTO 1 → Precedentemente attento e diligente, ha dichiarato: "Non ricordo più a chi devo dare precedenza agli incroci". A questo punto ha imboccato una corsia preferenziale contromano e si è schiantato contro un'ambulanza.

Punteggio → Boccato. **SOGETTO 2** → Ha mantenuto una velocità costante di 160 Km/h anche nel parcheggio della scuola guida. Arrivato in autostrada, il soggetto numero due si è voltato giù da una sopraelevata e si è schiantato su un gruppo di macchine parcheggiate lì.

Punteggio → Boccato. **SOGETTO 3** → La scia di morte e distruzione che si è lasciato alle spalle questo elemento è davvero difficile da descri-

vere. Dopo aver sparato il panico nel giardino della scuola, il gioco si è bloccato per un errore di programmazione.

SOGETTO 4 → Molto ubriaco e molto incazzato. Appena iniziato il gioco, si è subito messo alla ricerca di una macchina della polizia contro cui schiantarsi.

Punteggio → Boccato e incriminato.

IL SECONDO TEST: VIPER RACING

SOGETTO 1 → È riuscito a rimanere in pista per 36 secondi. Poi, dopo essersi cappottato sei volte, si è schiantato contro un albero.

DISTRAZIONI

A un certo punto del test, uno dei soggetti ha deciso di provare Rainbow Six. Il risultato, proprio come per quanto riguarda i test di guida, ha dimostrato le limitazioni psicometriche del soggetto stesso.

- 6:15 → Soggetto 2 chiede di giocare a Rainbow Six
- 6:19 → Soggetto 2 chiede se ha già chiesto di giocare a Rainbow Six
- 6:20 → Altri soggetti confermano e si collegano a www.six.com
- 6:23 → Grazie a un'azione combinata, i soggetti riescono a collegarsi a un server
- 6:24 → Soggetti 2 e 3 cambiano nome in PCU Pond e PCU John
- 6:25 → Soggetti 1 e 4 stipulano un patto segreto contro i soggetti 2 e 3
- 6:27 → Soggetto 2 stornato a fucilate mentre racconta barzellette
- 6:28 → Soggetto 3 ucciso mentre fa battute sui calzoni attillati della polizia
- 6:29 → Soggetti 2 e 3 si rinominano PCU Capitano e PCU Tenniferle
- 6:30 → Soggetti 2 e 3 cominciano a fare battute sceme sui reciproci nomi
- 6:30 → Soggetti 2 e 3 si rinominano PCU Kirk e PCU T Hooker
- 6:31 → Tutti li prendono in giro
- 6:35 → Soggetti 2 e 3 trovano la morte durante una squallida versione di "Questo Piccolo Grande Amore"
- 6:37 → Soggetti 2 e 3 cominciano a sospettare di soggetti 1 e 4
- 6:38 → Soggetti 2 e 3 si rinominano PCU Tattoo e PCU Ricardo Montelban
- 6:39 → Nella stanza echeggiano battute su nani e pessimi attori
- 6:40 → Soggetto 2 colpisce alle spalle, soggetto 3 si accorge che il killer è il soggetto 4 e lo uccide
- 6:41 → Vari tipi di "improperi" riempiono la stanza
- 6:42 → Torna la pace
- 6:43 → Una strana ilarità riempie la stanza
- 6:44 → L'intera squadra viene cacciata dall'host, con la felicità degli altri giocatori
- 6:47 → I soggetti 1 e 4 tornano ai giochi di corse



I bimbi della prima B hanno fatto una gita che non si dimenticheranno tanto facilmente

Punteggio → Ottavo posto (squalificato).

Costo di riparazione →

£. 140.000.000

SOGGETTO 2 → In soli 27

secondi di gioco, il soggetto ha annientato entrambe le fiancate della vettura e ha disintegrato il motore.

Punteggio → Ottavo posto (squalificato e maridotto)

Costo di riparazione →

£. 140.000.000

SOGGETTO 3 → Dopo aver causato dei danni irreparabili alla sua Viper è svanito definitivamente nel lago.

Punteggio → Ottavo posto (squalificato)

Costo di riparazione →

£. 140.000.000

SOGGETTO 4 → Si è ribaltato ed è rotolato giù da un precipizio ancora prima di riuscire a superare la linea di partenza.

Punteggio → Ottavo posto (squalificato)

Costo di riparazione →

£. 140.000.000

IL TERZO TEST: NEED FOR SPEED III

I soggetti decisero che, competere contro il computer, non sarebbe stato divertente, pertanto si concentrarono sull'idea di sfidarsi a vicenda. Sfortunatamente anche la persona che teneva i punteggi aveva la mente offuscata dall'alcool.

SOGGETTO 1 → Il nuovo stile di corsa aggressivo ha dato dei buoni risultati. Anche la tattica di insultare le madri dei propri avversari si è dimostrata valida.

SOGGETTO 2 → La sua guida ondeggiante gli ha causato molte perdite di tempo. In ogni caso, la decisione di superare gli avversari solo saltandogli sopra e gli ha per-

messo di arrivare spesso al primo posto.

SOGGETTO 3 → I terribili effetti dell'alcool su questo soggetto hanno peggiorato la sua capacità di guida in ogni senso.

SOGGETTO 4 → Dopo che l'apparecchietto per il test alcoolico ha segnato il valore di .17, il soggetto 4 è cominciato a diventare pericoloso. Dopo una collisione frontale con delle utilitarie e un autobus della scuola, il soggetto è stato considerato definitivamente inadatto alla guida.

LA CONCLUSIONE

I risultati del test hanno provato senza alcun dubbio che l'alcool è decisamente da evitare prima di mettersi alla guida, perfino nei giochi. Ora sappiamo con certezza che solo dei veri idioti potrebbero mettersi al volante ubriachi. La prossima volta che esagerate con l'alcool, fatevi accompagnare a casa o prendete un taxi, altrimenti non sarete più degni di leggere questa rivista.

IL RITORNO A CASA

SOGGETTO 1 → Ha telefonato alla sua fidanzata ed è tornato a casa in grande stile.

SOGGETTO 2 → Ha chiamato un taxi ed è rientrato a casa pieno di pulci (che deve aver preso sul taxi, perché qui non ce ne sono).

SOGGETTO 3 → Ha dormito per terra fino al mattino seguente. **SOGGETTO 4** → Per niente stanco, ha chiamato altri redattori e insieme si sono recati a Montecarlo per giocare al casinò.

Quando si è sobri si tende a stare diligentemente sulla strada. Sotto l'effetto dell'alcool, i guidatori tendono a sperimentare nuove scorciatoie come campi, case e burroni.



Niente da fare. I poliziotti di NFS III hanno resistito a tutti i nostri tentativi di corromperli. Non c'è stato verso di convincere questi tipi a lasciarsi stare.



Il signore su questa Mercedes andava a ritirare i suoi milioni. Lungo la strada ha fatto un brutto incontro (no!!!).



www.interact-acc.com

www.recoton.com

V4 FX Racing Wheel SV-233

Questa unità volante con pedali usa il Microsoft™ Direct X 5 API per supportare la tecnologia Force FeedBack per PC dotati di Sistema Operativo Windows®95/98. Il volante tipo F1 possiede regolazione dell'altezza e dell'angolazione del piantone. Può essere posto sopra un tavolo, agganciato al bordo dello stesso e posto sotto le cosce. L'effetto Force FeedBack è regolabile in due modi diversi per meglio adattarsi al tipo di game.



SV-233

SV-226 Mercury Pad

JoyPad per PC con Sistema Operativo Windows®95/98 progettato per non affaticare le mani e le dita. Sei tasti Fire per un controllo eccezionale. Due tasti Extra per funzioni speciali. Pad direzionale angolato per un utilizzo rilassato del pollice. Ergonomia del progetto.



SV-210



PC Raider Pro SV-210

Questo controller è l'ultimo joystick progettato da InterAct. La mano si appoggia in modo naturale per il massimo controllo dell'azione. 6 tasti Fire offrono tutta la potenza di fuoco se necessaria. Il controllo degli assi permette la migliore regolazione della precisione. Il controllo del gas è assolutamente corretto.

INTERACT



SV-288

SV-230 V4 Racing Wheel

Il volante con pedali che spopola in tutto il mondo. 300° di rotazione del volante, regolazione della sensibilità della sterzata, regolazione del piantone in altezza e angolazione, 8 tasti fuoco, visore a 8 direzioni, riallocazione delle funzioni. Può essere utilizzato anche sotto le cosce per la massima facilità d'uso.



SV-230

- Multimedia Products
- Game Products (per Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga)
- PC Accessories

Without

INTERACT

they're just games

Idioti e un PC

Chi è stato quel folle che ha deciso di far assemblare un PC (oltretutto spendendo almeno due milioni!), con l'idea di affidarlo alla redazione di PCUltra per trasformarlo in una macchina da gioco funzionante? Beh, ormai il danno è fatto e, nonostante i nostri ripetuti tentativi di fermarli, tre volontari si sono chiusi in sala conferenze per portare a termine questa difficile missione...

Parecchie ore dopo, i nostri eroi sono riemersi con delle occhiaie spaventose. Sfortunatamente non si erano amputati nessun dito e il cervello funzionava proprio come prima (cioè molto male). Inoltre, il PC non aveva fili vaganti o schede inserite a forza e, incredibile ma vero, FUNZIONAVA! È giunto il momento di fare chiarezza su quello che è successo, dobbiamo sapere la verità.



Ultimamente i giochi per PC richiedono configurazioni hardware sempre più potenti. Ogni sei mesi, noi poveri proprietari di computer siamo costretti a investire grosse quantità di denaro per far girare nel miglior modo possibile l'ultimo sparattino in soggettiva uscito sul mercato. Per questa ragione, alcuni coraggiosi membri della redazione di PC Ultra hanno deciso di provare l'impossibile: creare una macchina da sogno partendo da zero, assemblando ogni singolo pezzo.

Il nostro scopo in questa missione non era quello di risparmiare per costruire un PC (il fatto che la carta di credito del nostro direttore non superi le 200.000 Lire come spesa massima è influente), ma piuttosto quello di mostrarvi come si mettono insieme i pezzi di questo puzzle elettronico. Durante questo viaggio vi daremo un po' di consigli su come ottenere il meglio, quindi prendete appunti. La macchina da gioco definitiva sta per vedere la luce!

*Tutti i prezzi che vi possiamo eventualmente suggerire valgono in confidenza e cambiano, ovviamente, da negozio a negozio.

IL CASE

DA CONSIDERARE → L'alimentazione è importante. I nuovi PC possono avere un'alimentazione a 250 Watt (o anche a 300). Altri elementi fondamentali sono la dimensione (minitower, midtower o fulltower) e la dimensione della scheda madre (AT e ATX sono le due possibilità, per quanto riguarda la "motherboard"... basta dare un'occhiata alla confezione per capire di che scheda madre si tratti).

CONSIDERAZIONI DA FARE → AT, ATX, midtower, minitower.
LA NOSTRA SCELTA → Midtower ATX 250 Watt.
PERCHÉ → La maggior parte delle nuove schede sono ATX (non c'è voluto molto a decidere, quindi). Per quanto riguarda le dimensioni, abbiamo optato per una midtower (un po' più grande della minitower) che offre maggiore spazio per eventuali aggiornamenti futuri. Non dimenticate mai di considerare che presto dovrete cambiare qualche pezzo del vostro PC.
COSTO → £. 95.000

LA SCHEDA MADRE

DA CONSIDERARE → La dimensione (AT o ATX). Il numero e la varietà di slot (ISA, PCI e AGP) sono i fattori più importanti da valutare. Il chipset è cruciale (l'Intel BX 440 è la scelta del momento) proprio come il BIOS (il sistema operativo che gestisce le funzioni principali della vostra scheda madre). Anche la velocità del BUS (che può essere di 66MHz o 100 MHz) è molto importante, visto che influenza pesantemente le prestazioni generali del vostro PC.

Chiaramente cercate di prendere una scheda che funzioni a 100 MHz. Calcolate anche il numero di slot per la RAM che propone la scheda madre (ne deve avere almeno 4). La vostra decisione principale, comunque, riguarda il tipo di slot per il processore. Ce ne sono essenzialmente due tipi, con un terzo che sta guadagnando rapidamente popolarità:

1) **SLOT 1** - Quello per i Pentium II e i Pentium III della Intel.
2) **SOCKET 7** - Il sistema dai processori AMD K6-2.

3) **SOCKET 370** - Il nuovissimo formato progettato dalla Intel per i chip Celeron. Costa poco e produrrà si rivela sicuramente la scelta più economica.

CONSIDERAZIONI DA FARE → Il formato dello slot per il CPU, la velocità di bus e le schede aggiuntive (probabilmente 2 ISA, 4 o 5 PCI e 1 AGP).

LA NOSTRA SCELTA → Abit BX6 v2.0 (velocità di bus 100 MHz, Slot



Foto di gruppo. Notate l'espressione felice della scheda madre che non vede l'ora di essere maneggiata dalle nostre sapienti mani.

1,5 slot PCI)

PERCHÉ → Questa particolare scheda Abit offre un programma chiamato Soft Menu che consente di utilizzare il setup della scheda madre (CMOS) per impostare la velocità e il voltaggio del processore. Questo in pratica vi consente di evitare casini con le impostazioni del jumper sulla scheda (che in pratica sono dei piccoli interruttori di plastica che servono a cambiare le impostazioni della motherboard). Inoltre sono presenti tutte le caratteristiche più recenti, compreso il chipset Intel BX440 e il supporto per AGP.
COSTO → £. 250.000

IL PROCESSORE

DA CONSIDERARE → Il tipo di slot (vedi sopra "scheda madre"), la velocità e il costo. Forse potrete

anche essere interessati all'overclock (utilizzare la scheda madre per potenziare il rendimento del processore).

CONSIDERAZIONI DA FARE → AMD K6-2, Intel PII, Intel Celeron, Intel PIII.

LA NOSTRA SCELTA → Intel Celeron PII 400

PERCHÉ → Abbiamo scelto il Celeron perché costa molto poco, ha ottime prestazioni e resiste perfettamente agli overclock. Alcuni test hanno dimostrato che è possibile far funzionare un Celeron 366MHz alla incredibile velocità di 500MHz senza troppo surriscaldamento. Noi ci accontenteremo di overclockare il nostro da 400MHz a 500MHz.
COSTO → £. 300.000

IL DISCO RIGIDO

DA CONSIDERARE → La dimensione e il prezzo. Alcuni titoli (come *Sin*, per esempio) costringono ad avere almeno 6GB. Chiaramente più è alta la capacità di spazio, maggiore sarà il prezzo. Potreste anche considerare di prendere un disco SCSI. SCSI è un'interfaccia decisamente più rapida (fino a 80MB al secondo), ma anche molto più complessa. Inoltre richiede necessariamente l'acquisto di un controller SCSI (al prezzo di circa £ 300.000). Calcolate anche che i dischi rigidi SCSI sono notevolmente più cari di quelli EIDE (Enhanced IDE), con prezzi che superano anche il milione di lire per quelli più capienti. A meno che non siate i figli segreti di Bill Gates o che siate dei veri esperti di PC, vi consigliamo di



Lezione 1: 2 slot lunghi e neri = ISA, 5 slot bianchi = PCI, 1 marrone = AGP, lo slot nero lungo = processore, 4 slot neri = RAM



Lezione 2: Installate processore e RAM prima di fissare la scheda madre nel PC.

stare decisamente alla larga
CONSIDERAZIONI DA FARE →
 Almeno 6 GB (meglio 10 GB), prendere solo marche conosciute (Seagate, Western Digital, Quantum)
LA NOSTRA SCELTA → 10.1GB Western Digital Caviar Ultra DMA/33
PERCHÉ → L'abbiamo trovato scontato sotto le £ 400.000, un ottimo prezzo.
COSTO → £ 360.000 (dopo lo sconto)

LA RAM

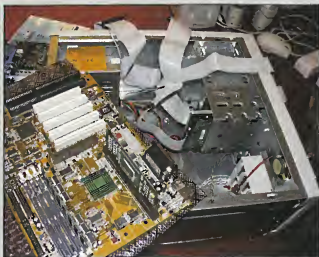
DA CONSIDERARE → La scheda madre determina il tipo di RAM che potrete utilizzare. Per farla breve diciamo che è consigliabile acquistare la maggior quantità di RAM, ma ricordate che i nuovi

DIMM (il nuovo tipo di memoria a 168 pin) costano meno del SIM. Quindi se avete acquistato una motherboard recente con supporto per moduli DIMM, vi consigliamo di comprare più memoria possibile. Per esempio, potreste comprare 32MB di DIMM per £ 80.000, mentre 32MB di SIMM vi costerebbero £ 130.000. Un altro fattore è la velocità. La PC100 SDRAM funziona a 100MHz di velocità bus (anziché a 66MHz o meno)

CONSIDERAZIONI DA FARE → EDO RAM SIMM per i vecchi sistemi o PC100 SDRAM per le nuove schede madri
LA NOSTRA SCELTA → 128MB PC100 SDRAM
PERCHÉ → È rapida e sfrutta le nuove potenzialità delle schede madri a 100MHz
COSTO → £ 300.000

LA SCHEDA ACCELERATRICE

DA CONSIDERARE → Per noi giocatori si tratta dell'elemento più importante, e sicuramente quello che influenzerà di più le prestazioni del nostro PC nel videogioco. Eccone alcune fra le migliori:
 1) TNT - È una scheda 2D/3D con un eccellente supporto Direct 3D con un numero crescente di giochi che supportano OpenGL (Nota: la TNT2 è già disponibile sul mercato)
 2) MATROX G200 + VOODOO 2 - La G200 è un'eccezionale scheda, ma nel settore 3D non regge il con-



Lezione 3: Dopo aver fissato il CD-ROM e il disco rigido nel case, installate la scheda madre e collegate i cavi.

fronto con le dirette rivali. Per questo vi consigliamo di affiancare una scheda Voodoo 2 da usare solo per i giochi 3D
 3) VOODOO BANSHEE - Un'altra scheda integrata 2D/3D, che offre ottime prestazioni nei giochi a un prezzo più che ragionevole (anche se è comunque un po' meno potente della Voodoo 2). Calcolate comunque che ormai è disponibile la nuova Voodoo 3, per cui se volete una scheda 3D questa dovrebbe essere la vostra scelta. Un altro fattore da esaminare riguarda la scelta fra AGP e il PCI. L'AGP è più rapido
CONSIDERAZIONI DA FARE → TNT2 o una Voodoo 3 3000
LA NOSTRA SCELTA → 16MB Diamond Viper 550 AGP (era gratis...) **PERCHÉ** → Perché ne abbiamo trovata una in ufficio e non è affatto male
COSTO → £ 250.000

IL DRIVE CD-ROM

DA CONSIDERARE → La velocità è una cosa da considerare, ma spesso viene sopravvalutata. Al momento la velocità arriva fino a 50X. I drive per CD-ROM sono disponibili anche in versione SCSI (più rapidi e più affidabili), ma il loro prezzo è eccessivamente alto. Occorre infatti un controller apposito che costa circa 300.000 lire. Potreste inoltre considerare la possibilità di acquistare un masterizzatore in grado di duplicare i CD

CONSIDERAZIONI DA FARE → Marca e velocità
LA NOSTRA SCELTA → Genius Super 40X Max
PERCHÉ → L'abbiamo trovato a un buon prezzo
COSTO → £ 119.000

OVERCLOCK

Un computer è un po' come un motore. Potrete modificarlo a vostro piacimento, purché sappiate quello che state facendo. Alle velocità più basse, seguite un overlock non comporta i grandissimi rischi. Più si cerca di spingere "l'accelerazione" e più si rischia di fare del danno. Innanzitutto occorre aspettare del decimo in ventiquattro - almeno uno deve essere piazzato proprio davanti al chip e un altro all'interno del case. In commercio esistono un sacco di ventilatori per il Celeron che dovreste avere assolutamente prima di tentare un overlock. Noi siamo riusciti a portare un 400MHz fino a 500MHz, con solo qualche piccolo problema minore. Il chip FSB (Front Side Bus) è arrivato da 66MHz a 83MHz - ovviamente bisogna riuscire a fermarsi in tempo. Ecco alcuni consigli su come capire che avete esagerato:

- Un sottile ma costante filo di fumo che si innalza dal vostro PC
- Siete in grado di riscaldare gli avanzi della cena di ieri posando il piatto sul PC
- Il chip è in grado di tenere caldo l'appartamento dopo che il padrone di casa vi ha tagliato il riscaldamento
- La CPU si polverizza dal calore
- Amici che abitano nel deserto del Sahara vengono a trovarvi e vi supplicano di aprire le finestre di casa
- Osservare il vapore presente sopra il PC vi provoca strane visioni
- Quando aprite la porta di casa una nube tossica fuoriesce sul pianerottolo
- Riuscite a friggere un uovo sul processore
- La vostra casa imploide e si trasforma in un quasars
- La temperatura del chip è superiore a quella del sole e tutto si polverizza intorno a voi

QUANTO È COSTATO?

| | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| CONTENITORE | 105.000 |
| SCHEDA MADRE | 249.000 |
| PROCESSORE | 299.000 |
| DISCO RIGIDO | 350.000 |
| RAM | 335.000 |
| SCHEDA VIDEO | 199.000 |
| CD-ROM | 99.000 |
| SCHEDA SONORA | 159.000 |
| SPEAKER E SUBWOOFER | 170.000 |
| MONITOR | 339.000 |
| WINDOWS | 214.000 |
| TASTIERA | 35.000 |
| MOUSE | 39.000 |
| CONFEZIONE DA SEI BIRRE | 12.000 |
| ECESSO DI MATERIALE DECORATIVO | 120.000 |
| TOTALE | 2.600.000 (scontato) |

DOVE FARE ACQUISTI

Ci sono centinaia di punti dove potrete acquistare il vostro PC dei sogni. Noi vi indichiamo qui sotto alcuni dei più famosi. Il nostro consiglio comunque, è quello di girare per vedere che prezzi fa ogni singolo negozio. Spesso ci sono differenze notevoli e si possono risparmiare parecchi soldi.

Computer Union
Vobis
Computer Discount

LA SCHEDA AUDIO

DA CONSIDERARE → Una buona scheda sonora è in grado di migliorare moltissimo un'esperienza di gioco. La qualità dipende direttamente dalla marca della scheda audio e dalle casse che utilizzate. Come diceva la mia insegnante di Inglese: "3D or not 3D". Se avete già gli speaker e volete un effetto surround, compratevi una scheda che sia in grado di sfruttare questa caratteristica.

CONSIDERAZIONI DA FARE → La linea Sound Blaster della Creative è sempre leader del settore, sebbene Aureal e Diamond stiano migliorando moltissimo negli ultimi mesi. Le schede sonore e gli speaker normalmente hanno prezzi contenuti, ma esistono

anche molti prodotti scadenti.
LA NOSTRA SCELTA → Aureal A3D Vortex 2.0
PERCHÉ → La Aureal ci ha mandato un sacco di schede per i nostri test e ce n'era rimasta una in un cassetto.
COSTO → Circa £. 150.000 se non ne trovate una per caso in un cassetto.

LE COSE INDISPENSABILI

DA CONSIDERARE → Il modem è obbligatorio. Prendetevi un 56K che supporti il V.90. Procuratevi anche una tastiera decente (provate i tasti W, A, S e D per Quake) e un buon mouse. Gli speaker sono un lusso, ma vi conviene trovare un set che includa un subwoofer.

CONSIDERAZIONI DA FARE → Lo US Robotics Sportster o il Diamond SupraMax v.90, un mouse Logitech o Microsoft con due pulsanti più rotella, degli speaker Cambridge SoundWorks o Yamaha (ne occorrono 4 se volete lo stereo surround).

LA NOSTRA SCELTA → Speaker Sony con subwoofer
PERCHÉ → Anche quelli li abbiamo trovati in ufficio.
COSTO → Intorno alle £. 150.000

QUANDO E COME AGGIORNARE IL PC

Aggiornare il computer è una decisione molto personale che dipende da una serie di fattori quali la vostra configurazione attuale, quello che desiderate poter fare, quello per cui vi serve realmente e naturalmente quanti soldi potete spendere. Ecco qualche consiglio su come rendere attuale il vostro PC.

DI COSA DISPONETE → Un P75 - 166, 16 MB RAM, 4/8X CD-ROM, scheda grafica 2D, disco rigido da 1,2 GB, un modem 28.8.

COA VI CONVIENE FARE → Le uniche cose che potrete salvare del vostro vecchio PC sono il case (contenitore), il floppy, il disco rigido, la tastiera e il mouse. Un Celeron PII a 333MHz ormai costa veramente poco e può essere potenziato col sistema di over-clock, per arrivare a 400MHz. Aggiungere RAM e un HD migliore è fondamentale per poter utilizzare le nuove generazioni di programmi e videogiochi. La vecchia motherboard su queste unità non offre supporto per i processori a 400 MHz, quindi fare aggiunte su

macchine come queste sarebbe praticamente impossibile. Noi vi consigliamo di buttare via tutto e di comprarne uno nuovo.
COSTO APPROSSIMATIVO → Dal milione e mezzo ai quattro milioni per un PC nuovo.

DI COSA DISPONETE → P (o II) 200-266, 32 MB RAM, 8/16 CD-ROM, 3-4GB di disco rigido, scheda 2D più Voodoo1.

COA VI CONVIENE FARE → Avete due possibilità: comprare un PC nuovo, oppure tirarvi su le maniche e mettervi sotto. Noi vi consigliamo la seconda opzione, che è anche la più divertente.

Controllate la scheda madre per capire quale sia la massima capacità di RAM che può contenere. Se supporta anche processori più potenti, tirate fuori quel vecchio 233 e ficcateci dentro un Celeron 400. Prendete almeno 64 MB di RAM, un nuovo disco rigido (da 3 a 4 GB va benissimo) e compratevi una nuova scheda 3D (una buona scelta sarebbe la Voodoo III, la TNT 2 o la Savage 4). Ora la vostra macchina sarà in grado di farvi giocare a praticamente tutti i giochi in commercio (tranne Trespasser, ma tanto non esiste un PC in grado di riuscirci).

COSTO APPROSSIMATIVO → Un milione.

DI COSA DISPONETE → PII 300 - 450, 64 MB di RAM, un CD-ROM 32X, da 6 a 8 GB di disco rigido, una scheda TNT o una buona scheda 2D con una Voodoo2.

COA VI CONVIENE FARE → Aggiungere RAM è sempre una buona cosa. Anche cambiare scheda 3D. Con una TNT2 o Voodoo 3, migliorerete moltissimo le prestazioni del vostro amato PC. Fra un anno circa quel processore comincerà a essere un po' vecchiotto (i 700MHz non tarderanno ad arrivare). Quindi metteteci da parte questo servizio di PCUltra per quando vi servirà.

DI COSA DISPONETE → PIII 500, 128MB di RAM, CD-ROM 40x, 10 GB di disco rigido, Quantum Obsidian X-24 dual Voodoo 2 e un monitor placcato oro.

COA VI CONVIENE FARE → Il vostro computer è una bomba, quindi investite il vostro denaro in azioni di borsa.



Lezione 4: La maggior parte dei contenitori vengono distribuiti con una serie di adattatori per tutti i tipi di schede madri. Scegliete quello che si addice meglio alla vostra e fissatelo con delle viti.



DIARIO DI UN'INSTALLAZIONE

Uno dei problemi maggiori riguardanti la costruzione di un PC è la paura iniziale di mettersi sotto e cominciare ad ammassare con le interiora del mostro. In realtà non si tratta di una cosa di difficile. I PC sono piuttosto robusti. Trattateli con cura, ma non siate troppo timorosi di rompere qualcosa. È importante comunque ricordarsi di cosa si è toccato o spostato, per poter essere in grado di rimettere tutto a posto. Seguite le istruzioni dei manuali, per una volta ricordate che si tratta di hardware e non di software!

GIORNO UNO → Abbiamo comprato tutti i componenti. Arrivati in redazione ci siamo accorti che avevamo dimenticato il floppy e il mouse.

GIORNO DUE → Abbiamo comprato tutti i componenti mancanti e

un po' di birra.

6:45 PM → Il CD-ROM viene fissato al case (il contenitore).

6:45 PM → Sergio: "Ho una grande fiducia in me stesso e so perfettamente quello che faccio".

6:51 PM → Inizio tentativo di montare il drive per i floppy disc.

6:51 PM → Il drive del floppy è sperito. Inizio ricerca di quel maledetto floppy.

6:55 PM → Il drive del floppy viene rintracciato. Ora ha finalmente inizio l'operazione di montaggio.

6:56 PM → Il tentativo fallisce per colpa di Sergio che tenta di montarlo al contrario.

Lezione 5: Non gettate mai i manuali nella spazzatura, specialmente se essi includono importanti informazioni per l'installazione (la persona a cui mi rivolgo ha capito perfettamente che sto parlando di lui).

6:57 PM → Dopo essere riusciti a inserire il floppy, siamo passati all'operazione di fissaggio tramite viti. Purtroppo le viti erano troppo grandi.

6:58 PM → Siamo riusciti a trovare altre viti che, speriamo, non serviranno o troppo alla mensoliera da cui le abbiamo prese.

7:00 PM → Tentativo di montare l'HD (Hard Disk).

7:01 PM → Inizio fantascicheria collettiva riguardo la possibilità di montare DR (Denise Richard). Logicamente nel frattempo abbiamo perso le viti del disco rigido.

7:01 PM → Successo nel montaggio (del Disco Rigido).

7:03 PM → Inizio fase di contemplazione prima di montare la scheda madre e perdita cavo IDE.

7:04 PM → Il cavo viene rintracciato all'interno della scatola della scheda madre. Inizia una lotta estenuante per connetterlo al CD-ROM.

7:07 PM → 128 Mega di memoria DIMM vengono inseriti con facilità nello slot della scheda madre. Sergio: "Una bazzecola, una fesseria".



L'accensione: Dita incrociate per tutti a bisbigli di preghiera.

7:09 PM → Scoperto allegato alle istruzioni che riporta scritta in inglese: "Important Notice: Read First" - Documento destinato istantaneamente senza essere letto.

7:10 PM → Installazione scheda madre comincia. Stefano: "Allora come lo installiamo questo caso?". Luca (l'esperto): "Beh, li vedi quei buchini in basso? Lì dentro si deve infilare la cosa del caso, c'è un'altra birra?".

7:11 PM → Cose del caso inflate, scheda madre fissata.

7:12 PM → La scheda madre viene miracolosamente fissata al suo posto.

7:12 PM → Il procedimento d'assemblaggio viene ritardato per l'impossibilità di mettersi d'accordo su quale cacciavite usare.

7:14 PM → Un cacciavite non magnetizzato viene rubato dalla redazione di PSM.

7:15 PM → Qualcuno suggerisce di fissare tutto col nastro isolante...

7:16 PM → Luca per sincerarsi

Incredibile! Funziona! In ogni caso, la prima volta vi consigliamo di premere il tasto d'accensione con un bastone.



Controllate tutti i cavi e non inflatene nessuna spina in nessuna presa finché non vi sarete allontanati sufficientemente!!!





Il manuale della scheda madre contiene istruzioni per il CMOS. Leggetele. La "auto-detection" del disco rigido è la prima funzione.

C'è scritto: leggete il foglietto e aerele in pericolo!

Se qualcosa non va, niente paura: leggete le istruzioni.

consulta un manuale, ma è di un altro computer. Iniziano a volare gli insulti.

7:45 PM → La scheda madre viene finalmente fissata. Il processo viene effettuato stringendo ogni vite un po' e poi passando alla successiva. Tale operazione deve essere ripetuta finché tutto non sarà bloccato saldamente.

7:47 PM → È stato trovato un cavetto in eccesso. Inizia un dibattito per capire se ci siamo scordati qualcosa.

7:48 PM → Dopo aver analizzato la situazione, decidiamo che si tratta solo di un cavetto in eccesso e non aviamo sbagliato nulla.

7:57 PM → Stefano (finendo una birra): "Facile vero?".

8:00 PM → Effettuato il collegamento del cavo dell'HD IDE a IDE 1 sulla scheda madre. Prima di fare questo, ci siamo assicurati che l'impostazione del jumper sul disco fosse impostata su "Master".

8:03 PM → Il cavo IDE si stacca un paio di volte. Luca: "Ricordata

che il cavo ide deve essere fissato con il margine rosso rivolto verso l'alimentazione del disco?".

8:05 PM → Ci aravamo scordati del ventilatore avanzato per il Celeron. Abbiamo estratto nuovamente il chip, insanto il ventilatore su chip e reinserto il chip.

8:08 PM → Stefano (aprendo una birra): "Allora, lo accendiamo?".

8:10 PM → Stanghetta di metallo rimossa dal retro del case (il contenitore) per inserire la scheda Diamond Viper 16MB 550 in slot AGP.

8:14 PM → Scheda audio Aureal 3D inserita in slot successivo.

8:16 PM → "Okay, ora infiliamo la spina e diamo il cento alla rovescia 3-2-1".

8:18 PM → Non succede nulla.

8:20 PM → Stefano rutta e preme l'interruttore d'accensione dietro al PC.

8:23 PM → Accesso al BIOS, impostazioni dati e autoindividuazione del disco rigido avviata.

8:28 PM → Mancato riconoscimento della CPU. Tentativo ripetuto, Overclock effettuato a 83MHz... "Che cacchio".

8:45 PM → Dopo avere spinto a riacceso più volte, la velocità della CPU è ufficialmente impostata su 400 @ 66MHz velocità di bus... il chip è stato riconosciuto.

8:50 PM → Disco Rigido non riconosciuto anche se è nel CMOS. Dopo un momento di sconforto ci rendiamo conto di dover installare il drive LZ. Inizia la ricerca del dischetto.

8:55 PM → Individuato un dischetto con su scritto "Non Buttare" nella spazzatura. Tutti si guardano male reciprocamente.

9:00 PM → Dopo aver usato un altro computer per creare un disco di avvio, lanciamo il driver E-Z. Purtroppo, ancorà non viene riconosciuto il nostro HD. Alcuni di noi si fanno prendere dalla rabbia.

9:30 PM → Mentre qualcuno prende a calci gli scatoloni e dice parolacce, gli altri due creano un altro disco d'avvio usando un computer differente. Successo! L'efu-

ria ragna, mentre dividiamo il disco rigido in due partizioni da 5GB.

9:45 PM → Installazione del cd driver per far funzionare il CD-ROM da DOS. Successivamente prendiamo il CD di Windows 98 e lanciamo il "setup".

9:48 PM → Il geniale Sergio Pennacchini decide di creare un disco di ripristino di Windows. Per effettuare questa operazione cancella definitivamente il floppy d'avvio di installazione di Windows 98. Seguono due minuti di insulti umilianti.

9:50 PM → Installazione di Quake II. Tutti si sparonò del bicchierini di Jagermeister nella gola.

9:55 PM → Quake II va in crash. Dopo un momento di panico, decidiamo di installare nuovamente le DirectX 6.

10:05 PM → Lanciamo nuovamente Quake usando le open GL. Stefano perde i sensi.

10:55 PM → Ora che Quake II gira senza problemi da 10 minuti, possiamo ufficialmente dichiarare riuscito il processo d'assemblaggio.

Quando Quake II funziona bene, potete avere la certezza che il vostro PC sia in perfetto ordine... momento di gioia.

Mie non è ancora finita. Perché il PC che in tono con lo stile di PC Ultra occorrono delle decorazioni appropriate ed eleganti.



Windows

IL 20 LUGLIO IN TUTTE LE EDICOLE IL NUMERO 8
CON UNA SEZIONE HARDWARE PIÙ RICCA E
ANCORA NUOVI SEGRETI DA SCOPRIRE!

Facile

Impariamo
LOTUS WORD PRO
dal pacchetto
"SmartSuite '97"

Pianifichiamo
le nostre finanze
con **MICROSOFT**
MONEY '99

Quando la
STAMPANTE
dà dei problemi

Tutto sulle
CAMERE DIGITALI

Colleghiamo
2 PC
senza essere in
Rete

Le **BANCHE**
sono finalmente
on-line

La soluzione
delle sfide,
più una nuova
subito pronta!



IL MARINE DI QUAKE IN:

"CHIAPPE FUMANTI!"

DOPO AVER SCONFITTO LA FORZA DI INVASIONE STROGG, IL MARINE DI QUAKE E' TORNATO SULLA TERRA. ANNOIATO DALLA VITA QUOTIDIANA, IL SIMPATICO ENERGUMENO HA DECISO DI METTERE SU UN'INNOCUA ATTIVITA' COMMERCIALE. ACCOMPAGNATO DALLA SUA FEDELE RAILGUN, IL NOSTRO EROE AFFRONTA LE FORZE DEL MALE... PER DENARO.







IL SERVER NON RISPONDE...

COSA
CAZZ...



MI PIACE FARE
IMBIZZARRIRE IL
MIO CERVO
DOMESTICO.

MA PERCHE' IL
CERVO DI
BARBIE FA
"BAAAAA"?P

BAAAA

EHI, CHE C'ENTRA
QUESTA TOPONAP?



IL MARINE PIU'
DOPATO DI UN CICUSTA
SI RISVEGLIA IN UNA
VECCHIA BIBLIOTECA...

RISOLVERE
IL SEGUENTE PRO-
BLEMA PER USCIRE:

$$Y = {}_1Z^2 \frac{(X-4)5}{Y-2}$$

AVETE 5 MINUTI.

DOVE SONO?

TORNATI ALLA
CASA BIANCA...

CARA
SIGNORINA BARBIE,
GRADIREBBE UN
SIGAROP

MI PIACE
FARE SHOP-
PING!

MA QUESTO CHE
C'ENTRA CON I
GIOCHIP?

LA MATE-
MATICA FA
MALE!

AHI!
AHI!



Total QUAKE Control

Sono uscite un mucchio di nuove periferiche per gli sparatutto in soggettiva. Al secchio mouse e tastiera? Beh, non ancora.

In uno sparatutto in soggettiva è fondamentale avere un perfetto controllo del proprio personaggio. Qui a PCU siamo seguaci della filosofia mouse/tastiera, ma il mercato offre anche soluzioni alternative. Nel tentativo di raggiungere la perfezione in *Quake*, abbiamo deciso di fare alcune prove. Ecco cosa abbiamo scoperto.

SPACETEC SPACEORB 360

Prima di correre, imparate a camminare

PREZZO → L. 120.000 (circa)
BUNDLE → Nada

Che lo amiate o no, SpaceOrb è il più famoso tra i controller per sparatutto 3D. Nonostante sia uscito da un bel po' di tempo, è l'unico che è stato in grado di sopravvivere e di guadagnarsi un folto seguito. In pratica questo controller è composto da due elementi: una specie di palla (l'Orb, appunto) e un semplice gamepad. In teoria questo Orb dovrebbe rappresentare la vostra testa. Potete spostarla verso l'alto o verso il basso, o farla ruotare a destra e a sinistra. Spingendo la sfera di lato, otterrete un perfetto strafe. In poche parole, questo aggeggio è in grado di compiere tutti i movimenti che solitamente sono affidati al vostro mouse. La parte destra del controller è composta da sei bottoni ben posizionati. Due sono a portata di indice, mentre gli altri quattro possono essere raggiunti con il pollice. Avrete bisogno di molto tempo per abituarvi a questo tipo di controllo e per ottenere risultati accettabili dovranno passare almeno 20 ore di

gioco. In ogni caso, a nostro parere, non sarete mai in grado di eseguire manovre complesse con la stessa facilità del metodo classico. Siamo andati in giro per ore, per le arene di *Quake II* come dei perfetti idioti ubriachi (cosa che in effetti siamo...), prima di fare qualche progresso. Pensare che la palla sia la vostra testa non vi sarà molto di aiuto. Per titoli come *Jedi Knight*, *Battlezone* o *Half-Life*, i sei bottoni non sono sufficienti, anche se lo sono, invece, per *Quake II*. Come per la maggior parte dei controller di questo tipo, non è garantita la piena compatibilità, ma bisogna dire che la SpaceTec continua a estendere il supporto per i nuovi prodotti. Insomma, questo SpaceOrb 360 è il classico "prima prova, poi compra".



PUNTEGGIO



PRATICAMENTE INUTILE

EQUIVALENTE IN SCOOBY DOO → Fred

+ O.K.

- Confortevole
- Ottimo supporto per i nuovi titoli
- Completamente programmabile

K.O. -

- Movimenti limitati
- Difficile abituarsi
- Numero di bottoni insufficiente

MAD CATZ PANTHER XL

Giocare con una palla e un bastone non è mai stato così comodo

PREZZO → L. 110.000 (circa)
BUNDLE → Alcune demo tra cui Jedi Knight e Turok

Come sospettavamo, il miglior controller per sparatutto in soggettiva (a parte la combinazione mouse/tastiera) è il più semplice. Il Panther XL è composto da un joystick e una trackball posizionati su una grossa base in plastica. È costruito molto bene ed è estremamente funzionale. Si usa lo stick per muoversi e la trackball per mirare. Inoltre, è veramente molto semplice da utilizzare e vi abituerete in pochissimo tempo. Nella maggior parte degli sparatutto, la trackball si muove in maniera proporzionale: se la ruotate di 90 gradi, il vostro personaggio si girerà esattamente di 90 gradi. Dopo un paio di ore passate a smantellare, ruotare e compiere qualsiasi azione in modo preciso e istintivo. Le azioni principali possono essere eseguite tramite i sette bottoni disponibili (5 intorno alla trackball, 2 sull'impugnatura) e i due interruttori a quattro vie dello stick. È prevista anche una rotella per il controllo della velocità che potrete facilmente azionare con il vostro pollice. Invece, il Panther non risulta molto efficace nelle simulazioni di volo, visto che manca un buon controllo per il timone. Per altri titoli questo joystick è assolutamente fantastico.

Per esempio, in *MechWarrior* potrete far ruotare il torso del vostro Mech usando la rotella, mentre controllerete la direzione usando il joystick. A parte le dimensioni decisamente esagerate (è difficile da mettere vicino a una tastiera), il Panther XL è sicuramente la migliore alternativa alla combinazione mouse/tastiera.



PUNTEGGIO



SEMPLICE E FUNZIONALE

EQUIVALENTE IN SCOOBY DOO → Daphne

+ O.K.

- Semplice da usare
- Impugnatura molto comoda
- Solido

K.O. -

- Base enorme
- Trackball utile solo per gli sparatutto

MICROSOFT ZULU

Questo nuovo controller per sparatutto in soggettiva prodotto dall'impero del Male è basato sul design del famosissimo SideWinder. All'inizio sembra un semplice gamepad, ma se lo osservate con attenzione vi accorgete che è possibile ruotare la parte destra in ogni direzione. Questo movimento vi permetterà di mirare e guardare ovunque. Anche se l'idea sembra a dir poco geniale. Quando abbiamo messo le mani sul prototipo, abbiamo riscontrato alcuni problemi che pare non verranno risolti nella versione finale. Il pad direzionale era leggermente troppo largo e per questo motivo i cambi di direzione sono piuttosto difficili da effettuare. Inoltre, il controllo per la mira non è proporzionale e quindi è impossibile sparare ai nemici velocemente.

Comunque, visto che questo controller è fatto dalla Microsoft, è ancora possibile che Mr. Lucif... eh... Gates decida di risolvere le pecche più evidenti. Staremo a vedere.



THRUSTMASTER FRAG MASTER

Questo pezzo di plastica è ottimo per schiacciare le blatte.

PREZZO → L. 120.000 (circa)
BUNDLE → Niente

Mettiamola così: il Frag Master è il più grosso errore commesso dalla Thrustmaster in tutta la sua esistenza. Stranamente, è leggero, fragile e obbliga il giocatore a usare entrambe le mani. Per questo motivo vi conviene assegnare ai dieci bottoni disponibili tutte le funzioni che pensate vi possano servire. La maniglia principale può essere mossa in tutte le direzioni, ruotata a destra e sinistra o spostata in avanti o indietro. L'idea è quella di simulare realisticamente il movimento di un personaggio in uno sparatutto in soggettiva. Ruotando la maniglia girerete su voi stessi e spostandola in avanti o indietro, guarderete in alto e in basso. Sfortunatamente, è impossibile riuscire a eseguire con precisione una qualunque di queste azioni. La leva principale è scomoda da usare e se non sarete precisi al 100%, il vostro personaggio farà esattamente il contrario di quello che volete voi. Provate a camminare sul bordo di un edificio e poi a guardare in alto come in *Half Life*. Probabilmente finirete di sotto senza neanche

accorgervene. Abbiamo trascorso alcune ore a giocare con questo Frag Master e non abbiamo ottenuto nessun risultato accettabile. Inoltre, il supporto per i giochi futuri sembra molto scarso. Al momento di andare in stampa, l'update più recente (sul sito fragmaster.com) risale al 1° dicembre 1998. Sinceramente non riusciamo a trovare nessun aspetto che possa salvare questa periferica dalla giusta esecuzione finale.

PUNTEGGIO



**SEMPLICE-
MENTE SCHIFOSO**

EQUIVALENTE IN
SCOOPY DOD → **Scrappy**



- Um...
- Beh...
- Interessante il colore...

K.O.

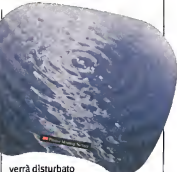
- Scomoda da usare
- Macchinoso nei movimenti
- Supporto insufficiente

3M PRECISE MOUSING SURFACE

PREZZO → L. 25.000 (circa)
BUNDLE → Nisba

Immaginate questa situazione: siete nel mezzo di un combattimento a *Tribes* e dovete difendere un punto strategico molto importante, ma la vostra armatura leggera è irrimediabilmente danneggiata. Avete appena visto due compagni di squadra saltare in aria davanti ai vostri occhi, colpiti da un mortale nemico. In pratica dovreste mettere KO due soldati avversari,

uno dei quali è equipaggiato con un'armatura decisamente pesante... Fortunatamente il tipo in questione è pronto a schiattare e un colpo di Disc ben piazzato dovrebbe bastare per farlo fuori e risolvere in questo modo buona parte del problema. In fondo voi siete i migliori. Il vostro piano riesce alla perfezione e grazie a un salto con il jetpack siete esattamente sopra la testa dei due avversari, pronti per far fuoco. Vi girate verso i nemici per sparare e... Uh? Non succede niente! Scuotete il vostro mouse e cercate di girarvi verso l'obiettivo... Grr! Niente da fare! Ma che diavolo succede? Oh, non preoccupatevi, siete morti. Dopo aver scaraventato il CD del gioco contro il cane, preso a calci la scrivania e imprecato in aramaico antico, guardate il vostro piccolo e indifeso mouse. Sotto di lui, sul mousepad, notate un minuscolo e innocuo granello di polvere, esattamente dove doveva andare la pallina del mouse. Ecco il motivo della vostra disfatta... E adesso che fate? Vi mettete a pulire di nuovo il mouse? Lucidate il mousepad con il solvente per l'argenteria? No, lasciate perdere. Piuttosto andate a comprare un 3M Precise Mousing Surface. In tutti gli sparatutto in soggettiva la capacità di girarsi in una frazione di secondo muovendo il mouse può essere la differenza tra una vittoria e una sconfitta. Avere il pad pulito è assolutamente fondamentale per essere sicuri che un piccolo granello di polvere non vi sbarrerà la strada verso la gloria. La superficie del 3M Mousing Surface è studiata in modo tale da cancellare tutti i problemi derivanti da polvere e sporcizia. Il pad infatti non è piatto, ma presenta tutta una serie di piccoli avvallamenti e picchi che creano una sorta di "magazzino" per la polvere. La palla del mouse si muoverà sui picchi, quindi il suo funzionamento non



verrà disturbato da agenti esterni. Semplice e geniale. Se siete stanchi di pulire in continuazione il mouse e il pad, allora il PMS è la scelta migliore. Anche se non esclude del tutto la necessità di una pulizia periodica, il nuovo prodotto della 3M farà sembrare il vostro vecchio topo da scrivania un pompatissimo super-sorcio! Avrete bisogno di alcuni minuti per abituarvi alla superficie sconsigliata del pad, ma dopo non ne potrete più fare a meno.

Il prezzo del 3M Precise Mousing Surface è leggermente alto per essere un semplice mousepad, ma se siete dei veri giocatori di sparatutto in soggettiva non potete assolutamente farne a meno.

PUNTEGGIO



**SEMPLICE-
MENTE PERFETTO**

EQUIVALENTE IN
SCOOPY DOD → **Velma**



- Preciso ed efficace
- Elimina ogni perdita di trazione possibile

K.O.

- Prezzo alto per un mousepad
- Richiede alcuni minuti per abituarsi
- Pamela Anderson non ha più le tette di una volta...

TESTA A TESTA

Quando abbiamo messo a confronto tutte le periferiche oggi, il risultato di questo test ci siamo resi conto di una cosa. A parte il pad 3M Precision Mousing Surface, tutte le altre non hanno riportato alcun miglioramento alla classica combinazione mouse/tastiera. Anche se molto spesso i produttori dichiarano che le loro periferiche sono in grado di cambiare radicalmente l'esperienza di gioco, spesso si tratta di bufale assurde. Questo è un settore che sembra scatenare la creatività dei progettisti hardware, ma i risultati sono pessimi. Vediamo cosa ci riserva il futuro.

| IMPUGNATURA | SPACECOR 360 | PANTHER XL | FRAG MASTER | PRECISE MOUSING SURFACE |
|-------------------------------|--|---|---|--|
| | Una mano sui bottoni, l'altra sull'orb (o il pad). | Una mano sul joystick, l'altra sulla tr. cilindrica | Uno schiocco triangolo rovesciato | Il mouse scorie che ne ha piacere |
| PREZZO | L. 120.000 (circa) | L. 110.000 (circa) | L. 120.000 (circa) | L. 25.000 (circa) |
| NUMERO DI PULSANTI | 6 | 7 (più due controller) | 10 | Nessuno |
| CURVA DI APPRENDIMENTO | Curva (più di 20 ore) | Breve (4 ore) | Lasciate perdere | Perfetta (4 minuti) |
| COLPO DI GENIO | Un pad con un' "palla" | Un joystick e una trackball insieme | Un accensione inodore | Un mouse in lega-polvere |
| PRESTAZIONI MOUSELOOK | Buona, ma non pulita | Estremamente intuitiva | Fuoristrada | Eccellenti |
| DIFETTO | Difficile da guidare/indirizzare | Basso enorm | Kalste | Prezzo elevato |
| SCHEMATA | Un gamepad con un brufolo | Un joystick fuso | Un'astronave di <i>Independence Day</i> | Un mousepad che si è fatto una canna (appetito per addominali) |
| USO ALTERNATIVO | Massaggio alla schiena | Massaggio alla prostata | Hemmm... | |

VOODOO MANIA

La Voodoo 3 è finalmente arrivata!
 Valeva la pena aspettare tanto?



Non è passato molto tempo dall'uscita della Voodoo 2, ma sembra che siano trascorsi secoli dall'annuncio della Voodoo 3. Tutti noi attendevamo con ansia questa nuova scheda 3D. I passi da gigante fatti dalla concorrenza (leggasi 'Nvidia') e il perfetto lancio pubblicitario ci avevano fatto riporre grandi speranze in questo nuovo prodotto della 3Dfx. Ma ora che la Voodoo 3 è disponibile nei negozi di tutto il mondo, la domanda che ci poniamo è "siamo stati fregati?".

I FATTI

La 3Dfx ha preparato tre schede differenti basate sul nuovo chip Voodoo 3: la

2000, la 3000 e la più potente, la 3500. Questa varietà di offerte dovrebbe soddisfare sia i produttori di PC OEM sia i maniaci degli sparatutto 3-D che vogliono sempre il meglio per le loro partite. La 2000 e la 3000 sono già disponibili, mentre la 3500 dovrebbe arrivare nei negozi in questi giorni. La novità è che tutte le schede saranno in grado di gestire anche la grafica bidimensionale, superando la fase "3D-only" che aveva caratterizzato le precedenti offerte della 3Dfx. Al momento abbiamo potuto provare solo le prime due versioni, ma non appena riceveremo la 3500, vi forniremo un'analisi approfondita e completa.

| LA SCHEDA | VOODOO 3 2000 | VOODOO 3 3000 |
|---------------|--|--|
| COS'È | Una soluzione semplice ed economica, anche se non è veloce come le sorelle 3000 e 3500 | Il perfetto compromesso tra prezzo e prestazioni |
| IL PREZZO | L. 299.000 | L. 499.000 |
| LE SPECIFICHE | 6 milioni di poligoni triangolari al secondo Fill rate di 286 MegaTexel al sec Velocità di clock a 143MHz RAMDAC a 300MHz | 7 milioni di di poligoni triangolari al sec Fill rate di 333 MegaTexel al sec Velocità di clock a 166MHz 100 miliardi di operazioni al secondo RAMDAC a 350MHz |
| LA MEMORIA | 16MB di SDRAM | 16MB di SDRAM |
| GLI SLOTS | PCI e AGP | Solo AGP |

COME GIRERÀ SUL MIO PENTIUM II 233P

Il chip Voodoo 3 è CPU-dipendente, per cui sui sistemi di fascia bassa non noterete un grosso aumento di prestazioni rispetto alle schede attuali

COME GIRERÀ SUL MIO PIII 500MHZ (VIZIATI)?

Più veloce è il processore, migliori saranno le prestazioni della vostra V3...

I PREGI

LA VELOCITÀ

In questo momento queste due schede offrono i migliori frame-rate sul mercato (questo significa che sono anche più veloci delle TNT). Non sono altrettanto veloci quanto due Voodoo 2 in SLI e non offrono grandi miglioramenti nella qualità delle immagini, ma se cercate un buon rapporto prezzo/prestazioni, allora la Voodoo 3 è la scelta giusta

PRESTAZIONI 2D

Ottimo. La Voodoo 3 supporta risoluzioni fino a 2046x1536 pixel sotto Windows 98, sempre se avete un monitor adatto

IL PRECISO E IL CASINARO

"Come installare una Scheda 3D"

IL MONDO DEGLI APPASSIONATI PER PC SI DIVIDE IN DUE GRANDI CATEGORIE: I PRECISI CON UN RISPETTO REVERENZIALE PER IL COMPUTER E I CASINARI CHE NON ASPETTANO ALTRO CHE FRAGGARE QUALCUNO A QUAKE II. ECCO UN BREVE SPACCATO DI ENTRAMBE LE TIPOLOGIE CHE VI AIUTERÀ A CAPIRE A QUALE CATEGORIA APPARTENETE.



Il Preciso apre la confezione facendo attenzione a separare le istruzioni, il CD d'installazione e la scheda 3D da tutte quelle cose che invece vanno eliminate.



Il Casinaro strappa la confezione con i denti e butta via tutto ciò che non ha la forma di una scheda 3D. Che gran pirtonel

I DRIVER

Voodoo 3 rappresenta lo sviluppo finale di un progetto nato ormai tre anni fa. Per questo motivo i driver sono estremamente affidabili e continueranno a migliorare

IL SUPPORTO

Potrete giocare con qualsiasi titolo esistente senza nessun problema. I nuovi titoli sfrutteranno le nuove potenzialità del chip Voodoo 3 e di conseguenza le prestazioni miglioreranno

I DIFETTI

MEMORIA PER LE TEXTURE

Sia la 2000 che la 3000 possono visualizzare texture con una risoluzione massima di 256x256. Anche se attualmente questo non rappresenta un grosso problema, presto avrete bisogno di prestazioni più elevate in questo settore. Quando i giochi (*Unreal Tournament* e *Quake III*) cominceranno a usare texture più grandi, la qualità delle immagini sarà nettamente inferiore rispetto a schede come la TNT 2 (che supporta texture fino a 2056x2056) o la Savage 4

COLORI

La massima profondità cromatica di entrambe le schede è 16bit. Di conseguenza, quando i giochi cominceranno a usare colori a 32 bit (e molti già lo fanno...), la resa grafica sarà decisamente inferiore a quella delle schede concorrenti

SUPPORTO PER AGP 2X

Nessuna delle nuove schede 3Dfx supporta l'AGP 2x. Questo è un grosso problema? Non proprio. Visto che la Voodoo 3 ha dei limiti nelle dimensioni delle texture e nella profondità di colore, non avrà bisogno di attingere alla memoria di sistema per girare al meglio. Ma (ormai dovrebbe essere chiaro...) quando i giochi utilizzeranno texture sempre più sofisticate, potreste rimanere delusi dalla qualità visiva della Voodoo

TESTA A TESTA

VOODOO BANSHEE VS VOODOO 3

Voodoo 3 2000

Per quanto riguarda la grafica 2D, le due schede hanno le stesse prestazioni. Dal punto di vista del 3-D, la Voodoo 3 2000 è nettamente migliore. Inoltre la 2000 fa girare i giochi che utilizzano il multitexturing (*Quake II* e *Unreal*) molto meglio della Banshee

Voodoo 3 3000

Stesso discorso fatto per la 2000, solo che le prestazioni 3D saranno ancora più impressionanti (se avete un processore veloce)

VOODOO 2 VS VOODOO 3

Voodoo 3 2000 & 3000

Le prestazioni 3D della Voodoo 3 sono superiori, ma l'unica vera

ragione per cambiare la vostra vecchia scheda è se non siete soddisfatti dalla resa del 2D. In caso contrario, allora farete meglio a prendervi un'altra Voodoo, che vi darà il salto di qualità che stavate aspettando

VOODOO 2 SLI VS VOODOO 3

Se siete felici con la vostra scheda 2D, non cambiate configurazione. Due Voodoo 2 in SLI sono più veloci sia della Voodoo 3 2000 che della 3000

RIVA TNT VS VOODOO 3

Voodoo 3 2000

Le prestazioni 3-D sono indubbiamente superiori, ma questo non basta a giustificare l'acquisto. L'unico motivo valido per comprare la scheda della 3Dfx potrebbe essere il supporto per i titoli nati per Glide che non girano sulla vostra TNT

Voodoo 3 3000

Prestazioni decisamente superiori, ma a un prezzo abbastanza elevato. Sicuramente in questo caso il miglior rapporto prezzo/prestazioni lo offre la 2000

SCHEDA DELLA NUOVA GENERAZIONE VS VOODOO 3

È più veloce una Voodoo 3 o una TNT2? Se collego la scheda grafica a una Fiat 500 riesco a superare il P3@6500 del mio amico Giampi? Se volete conoscere la risposta a queste e ad altre inquietanti domande non dovete fare altro che girare paginalli

IN CONCLUSIONE

Voodoo 3 2000

A un prezzo indicativo di 299.000 lire, la 2000 è un'ottima scheda per chi vuole spendere poco senza rinunciare a eccellenti prestazioni 2D, veloce accelerazione 3D e un supporto praticamente universale da parte delle software house

Voodoo 3 3000

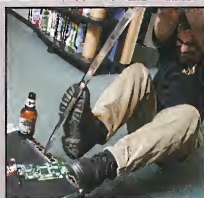
A 499.000 lire, la 3000 è leggermente meno accessibile ma oltre ad avere le stesse caratteristiche della 2000, vanta un incremento delle prestazioni 3D decisamente notevole

Voodoo 3 2000 PUNTEGGIO 8

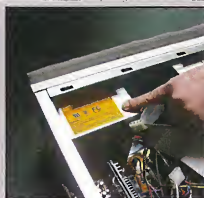
Voodoo 3 3000 PUNTEGGIO 8



Dopo aver letto attentamente le istruzioni, il Preciso spegne il computer, lo stacca dalla corrente e poi inizia a smontare la copertura del case.



Il Casinoro beve sei lattine di birra e asporta la copertura del computer con la spada di famiglia, lasciando il PC acceso e collegato alla rete elettrica...



Il Preciso tocca qualcosa di metallico per scaricare l'elettricità statica ed evitare di danneggiare qualsiasi componente elettrico.

CHE LA BATTAGLIA COMINCI

Signore e signori, ragazzi e ragazze (ragazze? perché state leggendo questo articolo, non fa per voi...), benvenuti al più grande evento dell'industria hardware PC: la guerra degli acceleratori grafici 3D della seconda generazione. Si può tranquillamente dire che la prima battaglia è stata vinta da 3Dfx con le schede Voodoo e Voodoo2.

Queste meraviglie tecnologiche sono le prime a essere arrivate sul mercato e funzionavano in modo eccellente su tutti i titoli. Un vantaggio non da poco...

Ora però le cose sono molto diverse. Per prima cosa, la decisione di 3Dfx di fondersi con STB ha limitato il numero di campagne che supporteranno la Voodoo3, mentre la Nvidia rimane semplice produttore di chip e permetterà a grosse industrie come la Diamond o la Creative di produrre schede basate sul TNT 2.

A nostro avviso, la 3Dfx crede che il suo lavoro sia finito con il successo delle prime Voodoo e che ora sia tempo di riposare e raccogliere i frutti di una campagna di marketing che ha fruttato centinaia

di miliardi, senza considerare che le compagnie che prima rivestivano solo un ruolo marginale ora potrebbero diventare temibili avversari.

53 si ripresenta dopo la morte della Virge con la 54 (e soprattutto con la tecnologia 53TC che sembra davvero spettacolare).

Della PowerVR si sono perse le tracce, ma Matrox continua a essere presente sul mercato (la loro 6200 ha fatto in parte dimenticare i deludenti risultati della Mystique) con la 6400 Max che ha delle caratteristiche davvero impressionanti.

Anche se i contendenti di questa gara negli ultimi mesi sono cambiati, il campo di battaglia rimane lo stesso.

Sembra che il primo round della guerra tra le schede 3D di seconda generazione si combatta sul campo della compatibilità dei driver. La corsa al mercato non è necessariamente quella da vincere. È molto più importante guadagnarsi un buon seguito di appassionati grazie alla qualità dei propri prodotti.

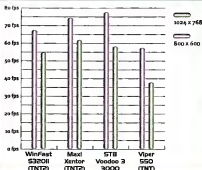
E la giuria deve ancora pronunciarsi...

BENCHMARK

Il nostro test si è limitato a quelle applicazioni che siamo riusciti a far girare su tutte le schede allo stesso modo. Per esempio, la demo di *Expendable* ci ha creato parecchie difficoltà, rifiutandosi di funzionare in più di un'occasione. I problemi maggiori li abbiamo avuti con i driver della TNT2. Anche se si trattava della versione definitiva, si sono dimostrati leggermente difettosi e non all'altezza della situazione.

MACCHINA DI PROVA → Abbiamo provato le quattro schede su un Celeron 400MHz con 32MB di RAM, scheda madre 4X-BX a 100MHz, Win98 e DirectX6.

LA PROVA DI QUAKE II



I RISULTATI

La Voodoo3 si è dimostrata migliore della TNT su Quake II, il che non ci sorprende viste le ottime prestazioni del minidriver OpenGL di 3Dfx. Ciò che stupisce, e che evidenzia la precarietà dei primi driver "Nvidia", è la WinFast TNT2 di Leadtek. È arrivata per ultima nonostante avessimo utilizzato un programma apposito per settare al meglio i driver OpenGL. Purtroppo la scheda della WinFast, nonostante una buona realizzazione tecnica, risulta immediatamente compromessa dall'utilizzo di driver ancora incompleti.



Il Cashner apre la busta della scheda usando un tagliando. Poi sforna la scheda sulle maquette per pulirla dalla polvere. Questo può essere pericoloso!



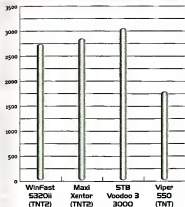
Il Preciso trova uno slot libero e inserisce la scheda 3D effettuando una pressione decisa, ma ben distribuita. Poi fissa il tutto usando un cacciavite elettrico.



Il Castagna cerca d'inserire la scheda con una mazzetta di baseball, ciò gli causa un problema intestinale e gli fa venire un mazzo chilo di pettine sulla scheda madre.

3D MARK™

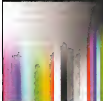
Abbiamo provato le quattro schede con il programma 3Dmark, l'utilità per i benchmark di Futuremark's Gamer (www.3dmark.com). Ecco i risultati.



100% Voodoo3
2048x256x16 (4.00.01.0000)
100% GeForce (4.00.01.0000)
3Dmark Quality Test 5



Maxi Xentor
400/132 (4.10.01.0122)
100% GeForce (4.00.01.0000)
3Dmark Quality Test 5

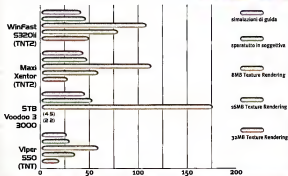


I RISULTATI

Durante i nostri test (abbiamo provato sia simulazioni di guida che soprattutto in soggettiva), la Voodoo3 si è dimostrata la migliore. Tuttavia, considerando gli ottimi valori di frame rate, il mancato supporto per le texture a 32-bit è un chiaro punto di svantaggio della Voodoo3 rispetto alla TNT 2.

Ancora una volta vogliamo ricordarvi che i driver forniti con queste schede erano versioni definitive. Comunque, su Internet già si trovano i primi aggiornamenti e le prestazioni miglioreranno notevolmente usando i driver più aggiornati. Le cose stanno così: Diamond deve ancora abituarsi al mercato TNT2. Sicuramente il loro obiettivo principale sarà quello di fornire un perfetto supporto per i driver (come ha sempre fatto con le schede 3Dfx), e per questo probabilmente non farà uscire le proprie schede sul mercato finché non sarà sicura dell'affidabilità del driver. Per quanto riguarda 3Dfx/STB, per ora si trova in una posizione di vantaggio. Purtroppo però manca completamente il supporto per i colori a 32-bit, cosa che nel prossimo futuro renderà la vita difficile alla Voodoo 3.

Se volete un nostro giudizio, in questo momento la nostra preferenza va alla Voodoo 3, soprattutto grazie a un supporto driver nettamente migliore. Comunque non dimenticate che, anche se in giochi come Quake III: Arena avrete un frame rate spettacolare, non potrete avere i colori a 32 bit e la qualità delle immagini che solo una TNT 2 è in grado di offrirvi. In definitiva, sia Voodoo3 che TNT2 sono delle ottime schede, con prestazioni eccellenti. Noi vi abbiamo presentato i fatti, ma la decisione finale spetta a voi...



Dopo aver chiuso il computer e averlo collegato nuovamente alla presa di corrente, il Preciso accende il PC e installa i driver della scheda che ha trovato nella scatola. Ehi, il computer del Preciso funziona alla perfezione!



Il Casinero usa la mazza da baseball per tramortire il Preciso e prende possesso del suo computer. Questa è la dura legge della giungla informatica.

PAGELLA SVILUPPATORE

PUNTEGGIO MEDIO

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

E QUESTI CHI SONO?

I Magnetic Fields sono un gruppo di programmatori ormai in giro da parecchio tempo. Tra i loro titoli precedenti, oltre alla serie Rally Championship per PC, segnaliamo soprattutto la fantastica trilogia Lotus Challenge per Amiga, senza dimenticare di Supercars e 2 sempre per il computer della Commodore. Indubbiamente, sono ragazzi che sanno il fatto loro e probabilmente questo Rally '99 Championship ne è un ulteriore esempio.

Rally '99 Championship

Dobbiamo già dimenticarci di Colin?

Sicuramente non stupiamo nessuno proclamando Colin McRae Rally la migliore simulazione rally disponibile per PC. Da quando è uscito lo splendido titolo della Codemasters, non si sono visti prodotti in grado di avvicinarsi alla sua qualità. Ora però le cose stanno per cambiare. Oltre all'interessantissimo Rally Masters della Gremlin, la

Europress sta per completare il nuovo episodio della sua famosissima saga Rally Championship. Rally '99 sfrutta la licenza del British Rally Championship e quella della Motor Sport Association. Aspettatevi quindi di vedere auto e piloti realmente esistenti. Le vetture previste sono in tutto 25 (comprese 3 segrete), tra le quali citiamo la Subaru Impreza WRC, la Ford Escort,

la Toyota Corolla, la Seat Ibiza e la Seat Cordoba. Inoltre, sono stati inclusi anche modelli meno famosi come la Honda Civic Vti e la Hyundai Coupé. Le tappe invece sono 36, per un totale considerevole di 420 miglia percorribili. I programmatori sotto questo aspetto hanno cercato di rendere il tutto più immediato, eliminando le estenuanti tappe di oltre mezz'ora tipiche dei titoli precedenti della serie. Anche se questa scelta potrebbe far storcere il naso agli appassionati, sicuramente rende accessibile questo prodotto anche ai meno esperti. Le gare saranno comunque lunghe e difficili e metteranno a dura prova la vostra abilità di piloti con superfici come terra, asfalto, neve o fango. Le condizioni meteo sono variabili, per cui vi ritroverete a correre di notte, sotto la pioggia o addirittura in una tempesta di neve. Logicamente, tutti questi elementi influenzeranno pesantemente il comportamento della vostra vettura. Anche se non abbiamo potuto provare il gioco di persona, dal materiale che abbiamo



Il navigatore ha la testa chinata sugli appunti di gara. Che classe!

ricevuto possiamo dirvi tranquillamente che la grafica di Rally '99 è davvero spettacolare, con effetti di luce in tempo reale, ambientazioni realistiche e convincenti. Pensate che i programmatori hanno prima filmato con una telecamera le strade su cui si corre il Campionato Britannico, per creare in questo modo una fedelissima riproduzione poligonale di questi tracciati. Effettivamente sembra di siano proprio riusciti... Per seguire l'azione sono previste 7 visuali, compresa una da dentro l'abitacolo in stile Colin McRae Rally con tanto di mani che muovono il volante. Per quanto riguarda il sonoro, saranno supportati tutti i nuovi standard per l'audio 3D, sia l'EAX della Creative che l'Aureal 3D. Nella versione finale (che sarà completamente in italiano), sia il manuale che il gioco stesso sono previste quattro differenti modalità di gioco. Potrete disputare il Campionato Inglese, quello WRC (World Rally Car), oppure divertirvi con l'Arcade o il classico Time Trial. Non vediamo l'ora di poter mettere le mani sopra. Dopo i deludenti risultati ottenuti dalla Infogrames con il suo V-Rally, gli appassionati di questo sport potranno contare su un titolo che sembra davvero interessante. Se i programmatori continueranno in questo modo, siamo sicuri che avremo un degno concorrente per il trono di miglior simulatore di Rally su PC.



INFORMAZIONI

SVILUPPO →
PROGRAMMA →
DATA PUBBLICAZIONE →
SUPERTECNO 3D →

Magnetic Fields
Europress
Agosto '99
Direct 3D

LIVELLO D'INTERESSE

PUNTO ESCLAMATIVO

La grafica sembra molto buona, è realistica al massimo livello e la giocabilità ottima come nei titoli precedenti. Le notevoli e interessanti integrazioni apportate fanno di Rally '99 un sicuro successo.

PUNTO INTERROGATIVO

Questo titolo deve subire la concorrenza di Rally Masters della Gremlin, che sembra davvero spettacolare. Chi riuscirà ad arrivare nei negozi per primo avrà un grosso vantaggio.

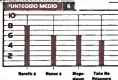
PUNTO E BASTA

La serie Rally Championship della Europress è una delle più famose per PC e vanta un grosso seguito soprattutto in Inghilterra. Trovare il giusto compromesso tra immediatezza e realismo, ci dà il contributo di Colin McRae Rally.



I modelli 3D delle auto sono molto realistici. Questa è una Renault Megane Maxi.

PAGELLA SVILUPPATORE



Soldier Of Fortune

Quando il gioco si fa duro, i lettori di *Soldier Of Fortune* cominciano a giocare

Sfruttare una licenza come quella di un giornale per mercenari (*Soldier Of Fortune* appunto) è una delle mosse più incredibili che abbiamo mai visto. È sicuramente la prima volta che viene usata la licenza di una rivista per creare un videogioco (a parte i vari special inte-



rattivi di Playboy "slurp"). Qui a PCU siamo tutti un po' delusi che non abbiano scelto la nostra, ma per ora questo non ha importanza. Quello che conta è che l'ultima fatica della Raven, nel campo degli sparatutto in soggettiva (forse vi ricordate un paio di "giochini" come *Heaven ed Heretic*), sembra davvero eccezionale. Il motore di Quake II sta cominciando a diventare vecchiotto, ma la Raven ha aggiunto così tanti effetti speciali e modifiche che è davvero difficile riconoscere il codice originale. Per farvi solo qualche esempio, possiamo

iniziare dalle texture più dettagliate, un nuovo sistema per la gestione delle luci, una nuova Intelligenza Artificiale, colori a 32bit, effetti di fumo e nebbia. Una colonna sonora che varia a seconda della situazione di gioco e altre centinaia di migliorie che questi maghi della programmazione hanno aggiunto. Inoltre *Soldier Of Fortune* non funziona in modalità software (scheda 3D obbligatoria, ragazzi!) e questo permette enormi passi avanti dal punto di vista grafico e nella meccanica generale del gioco. Mentre tutte queste novità se-

CINQUE DOMANDE

UN PROFONDO VIAGGIO NELLE MENTI DI ERIC REISSMAR, CAPO PROGETTISTA, E DI KENN KOSTKA, PRODUTTORE DI SOLDIER OF FORTUNE.

D: STATE LAVORANDO IN COLLABORAZIONE CON UN ESPERTO MERCENARIO/MILITARE?

R: Alla Activision hanno preso in considerazione l'idea di mandare un mercenario vero alla Raven per collaborare alla creazione di *Sof*. Non abbiamo più saputo nulla, ma siamo sicuri che se fossi qui, non ce ne accorgiamo.

D: UNA SCONFESSA SULLA MORTE DI UNA CELEBRITÀ ENTRO L'ANNO, SU CHI PUNTERESTE?

R: Ogni anno risponde "Sadmen", è ogni anno lui mi dimostra che le armi normali non possono fargli nulla.

D: AVETE A DISPOSIZIONE UNA SQUADRA DI MERCENARI PER ELIMINARE UNA SOFTWARE HOUSE RIVALE. QUALE SAREBBE IL VOSTRO OBIETTIVO?

R: Non mi viene in mente nessuno a cui mandare l'A-Team per ora. Forse la Valve. Sembra che quei bastardi abbiano alzato molto il livello qualitativo generale.

D: USARE IL MOTORE DI QUAKE II VI HA CAUSATO QUALCHE PROBLEMA? QUALI SONO LE MIGLIORIE CHE AVETE APPORTATO?

R: Oltre ad alcuni miglioramenti grafici generali, la cosa che più ci ha impegnato è stato il sistema GHOUL per le animazioni dei personaggi.

D: QUAL È IL TITOLO A CUI VI SIETE PIÙ ISPIRATI NELLA CREAZIONE DI SOLDIER OF FORTUNE? SE OGGI IL ROMEO RAINBOW SIX, VI OFFERISSE?

R: R6, non ci offendano perché *Rainbow Six* è davvero un gran gioco, sicuramente una delle sorprese dell'anno. Però noi non ci siamo ispirati a nessuno, cercando di creare un gioco che offra un'esperienza unica e impetibile. Ma, come sempre, alla fine quello che conta è il responso dei giocatori. Vedremo.

INFORMAZIONI

SVILUPPO → Raven Software
PRODOTTO → Activision
DATA/PUBBLICAZIONE → 1998
SUPPORTO 3D → OpenGL, schede 3D abilitate

LIVELLO D'INTERESSE



PUNTO ESCLAMATIVO

Stile di gioco unico, grafica grandiosa, animazioni ultra realistiche e la licenza della rivista per mercenari più famosa al mondo.

PUNTO INTERROGATIVO

La moda del momento è il gioco di squadra, quindi ci saranno molti concorrenti come *Rainbow Six*, *Rogue Spear*.

PUNTO E BASTA

Il motore di Quake II e il sistema di animazioni GHOUL potrebbero tranquillamente togliere la corona a *Rainbow Six* come miglior gioco di combattimento e visuale.



Distruggere tutto e tutti è il nostro passatempo preferito.



Il sistema GHOUL sceglie le animazioni e le reazioni dei personaggi avversari a seconda di dove li colpisce.

sono solo per rifilare il motore di Quake II, l'aggiunta più rilevante è qualcosa che i simpatici programmatori chiamano sistema GHOU. In pratica si tratta di un avanzato metodo di modellazione dei personaggi che con-

sente ai programmatori di utilizzare animazioni assolutamente fantastiche. Eric Blesseman, capo progettista di SoF, lo descrive con queste parole: "Il GHOU permette di colpire l'avversario in 26 punti differenti. A seconda di quale punto centrare, le animazioni e i danni varieranno di conseguenza. Se colpisci un nemico all'inguine, si accascierà in urla strazianti di dolore". Siamo sicuri che dettagli come questo faranno di Soldier Of Fortune un vero capolavoro. Mentre gli altri titoli hanno appena iniziato a utilizzare danni differenti per ogni parte del corpo colpito, SoF è già pronto a portare questa caratteristica verso nuovi livelli. In SoF potrete far saltare una gamba al nemico per poi vederlo contorcersi per terra in una pozza di sangue mentre cerca di raccogliere l'arma per tentare

un'ultima disperata difesa. Veramente mitico. Il gioco offrirà circa 30 livelli per il single-player e otto mappe per le partite in multiplayer. Un'altra cosa che ha attirato la nostra attenzione è l'originalità di alcune missioni. In una di queste dovrete trovare una testata nucleare su un treno in corsa. Dovrete saltare di carrozza in carrozza senza cadere, mentre decine di terroristi cercheranno di farvi la pelle ed elicotteri da guerra vi romperanno le scatole a suon di pallottole da camicia. Tra gli obiettivi delle altre missioni vi segnaliamo i classici livelli in cui dovrete liberare alcuni ostaggi o distruggere basi nemiche. La varietà è impressionante, soprattutto se considerate che sarà possibile interpretare sia il ruolo dei paladini della giustizia che quello dei bastardi terroristi molto cattivi (eh, eh, eh...).

Gli sviluppatori ci tengono a sottolineare che anche se SoF vuole essere un titolo realistico con armi e ambientazioni realmente esistenti, la caratteristica fondamentale è un'azione frenetica e divertente. Il modello di danno realistico di Rainbow Six è stato unito a superpoteri di un marine di Quake II e i risultati si vedono. In conclusione, questo SoF sembra grandioso, ma quello che più ci preoccupa è che i fantastici obiettivi che questo gioco si pone non possono essere raggiunti senza avere un'IA di tutto rispetto.

Se la Raven riuscirà a creare anche un'ottima Intelligenza Artificiale, allora Soldier Of Fortune potrebbe essere senza dubbio uno dei migliori titoli del 1999.

GIOCHI DA RIVISTE



BIORE → Se giochi su una rivista ha perso un risso mondo nel campo delle riviste. Questa è una lista di qualche altra rivista che presto avrà il suo videogioco.



PC ULTRA
COSTI → Su Internet alla ricerca di foto porno, giocare a Tibia, prendere in pin force e senza di trovare nuove macchine caccie per ridurre le sue. Siamo



VERDETTO → Ormai sono mesi che facciamo questo gioco ed è una fagocita



TOPOLINO
COSTI → Il fumetto più venduto in tutto il mondo. Ci sono gli stili giochi ispirati a questo tipo di fumetti, ma nessuno ha dato il vero significato del fumetto.

VERDETTO → Inutile, quello che noi vorremmo vedere nel videogioco è qualcosa di vero senza di senso tra Minnie e Topolino. Sai che godrai...

MAX
COSTI → La rivista e rivista più venduta in Italia. Ma quella che noi vorremmo vedere nel videogioco è qualcosa di vero senza di senso tra Minnie e Topolino. Sai che godrai...

FAMIGLIA CRISTIANA
COSTI → La rivista che ci insegna i valori della cristianità. Ma quella che noi vorremmo vedere nel videogioco è qualcosa di vero senza di senso tra Minnie e Topolino. Sai che godrai...



Ambientazioni uniche, come questa sul treno, dovrebbero rendere le missioni di SoF molto interessanti.

PAGELLA SVILUPPATORI

PUNTEGGIO MEDIO

10

9

8

7

6

5

4

3

2

LA PRIMA VOLTA SU MESSIAH

L'ultima volta che abbiamo visitato Messiah siamo rimasti impressionati dall'incredibile grafica e dalla trama originale e accattivante. Ma da quel momento in poi, di Messiah si sono perse le tracce. Fino a ora

Messiah

Un ritardo che ha del mistico

Dopo tutto questo tempo è veramente difficile emozionarsi per Messiah. Ci hanno descritto nei minimi particolari la nuova tecnologia grafica e i personaggi mostruosamente definiti, ma si tratta di notizie dell'anno scorso. Insomma, Shiny, dov'è il danzato gioco? Fino a ora ci avete solo fatto vedere la grafica, adesso dimo-

strateci che è anche divertente. Ecco un breve riassunto della trama. Nel pannello di un puffuto cherubino di nome Bob, dovreste farvi largo in mezzo a livelli pieni zeppi di creature molto cattive. Questo simpatico bamboccio è dotato di un potere molto particolare: in pratica, può possedere il corpo di qualsiasi creatura che incontra. I nemici vi sembrano troppi? Impossessatevi dell'essere più grosso e cattivo in circolazione e fateli fuori tutti senza pietà. L'idea ci sembra senza dubbio interessante... Hmm, allora Shiny, perché i lettori di PCU dovrebbero eccitarsi per questo gioco? La meccanica

è complessa e il motore grafico vecchio di un anno, e poi ci sono veramente poche novità. Scott Herrington, uno dei responsabili del progetto, resta imperturbabile di fronte a queste accuse: "La tecnologia che stiamo utilizzando, i personaggi affascinanti, il fantastico design delle armi, tutto è ai massimi livelli. Il gioco gira alla grande e prevede un sistema di IA tra i più complessi mai progettati. E la lista è ancora lunga", ha dichiarato con entusiasmo. È bello sapere che da quelle parti sono modesti come sempre... Diamo uno sguardo agli elementi più importanti del gioco nell'or-

dine menzionato dal team Shiny. La tecnologia: il motore RT-DAT (Realtime Deformation and Tessellation, deformazione e tessellazione dei poligoni in tempo reale) può gestire effetti video come illuminazione speculare a nebbie volumetriche, ma il suo

CINQUE DOMANDE

CI SIAMO SEDUTI A DISCUTERE CON SCOTT HERRINGTON SULLE PICCOLE COSE CHE NENDEMO LA VITA OGNA DI ESSERE VISSUTA E ABBIAMO SCOPERTO CHE ANCHE ALTRE PERSONE CONDIVIDONO LA NOSTRA PASSIONE PER LE MUTANDE.

Q: CREO CHE IL VERO MESSIA SCENDELA SULLA TERRA PRIMA DEL VOSTRO?

R: Penso che arriveremo prima noi. Comunque, abbiamo già siglato un accordo esclusivo per Messiah V&I in uscita nel 2012.

Q: C'È QUALCUNO NEL TEAM DI SVILUPPO CHE SOMIGLIA A UN ANGOLETTO BASSO, RONDO E CON LE CHIAPPE SOLE?

R: No, ma uno dei ragazzi somiglia molto a Willem Defoe. È lo stesso?

Q: CON QUALE PERSONAGGIO DEI SIMPSON TI IDENTIFICHI MAGGIORMENTE?

R: Maggie. Tranquilla, innocente e spericolata. E senza mutande.

Q: VR BASEBALL ANNO USA LO STESSO MOTORE GRAFICO DI MESSIAH. COSA NE PENSI DI QUESTO GIOCO?

R: Adire Livera, VR Baseball 2000 era un livello segreto di Messiah che noi abbiamo trisferito in un gioco a se stante. Giocate una stagione regolare con gli Anaheim Angels, vincete le World Series, e capirete cosa intendi.

Q: SE C'È QUALCOSA DI STRANO NEL VICINATO, CHI CHIAMERAI?

R: Vuol dire se ci fossimo del fantasma? Chiamerei Stephenie Seymour, dagli scuse per chiamarla è buona per noi.



INFORMAZIONI

SARLEPO → Shiny
PRODOTTO → Interplay
DATA D'USCITA → Ultimo quarto '09
SUPPORTO → DVD, XBOX 360

LIVELLO D'INTERESSE



PUNTO ESCLAMATIVO

La maggior parte dell'interesse è già scemato.

PUNTO INTERROGATIVO

Tanti. Sarà sufficiente la tecnologia interattiva?

PUNTO E BASTA

Anche se neppure ancora dei dubbi, non si può mai sapere.



I modelli in queste foto sono composti da 80.000 poligoni ciascuno.



Questi maestri non indossano mutande.



Per un bebè volante, il bisogno di indossare mutande è trascurabile. Ma un pannolino sarebbe decisamente utile...



...si potrebbe dire che questo gioco si riduce a calcoli nelle mutande altrui.

vero punto di forza è l'adattabilità. In poche parole, il numero di poligoni per ogni personaggio varierà a seconda della potenza della vostra CPU, fino a un massimo di 80.000 poligoni per personaggio. Dice Herrington: "La

gente crede che questa tecnologia, essendo stata introdotta un anno fa [nello scadente VR Rosebott 2000], sia superata. Comunque occorre ricordare che la tecnologia si adatta allo sviluppo dell'hardware e quindi l'RT-DAT sarà incredibilmente più potente".

I personaggi in origine i personaggi che era possibile possedere erano 30. Ora però questo numero è salito a 50, e questo assicura una maggiore varietà di abilità, armi e stili di combattimento. Il cast comprende, oltre ai barbari e ai teppisti di strada, anche poliziotti, tecnici e medici.

Tornando al tizio grosso e cattivo di cui sopra, nel gioco è anche presente un essere chiamato Behe-

moth. A questo proposito, Herrington ci dice: "Alcuni giocatori penseranno: 'Questo bastardo mi farà a pezzi', mentre altri (i lettori di PCU, per esempio) si domanderanno: 'Chissà se posso possedere e controllare questo bestione?'. Quando ci riusciranno, un inquietante sorriso apparirà sul loro volto (stile 'Alex di Avonco Meccanico') e vagheranno in cerca di vittime da massacrare". Infine, le armi. Potrete sfruttare le pistole impugnate dai personaggi posseduti. L'idea è di aggiungere un pizzico di strategia e pianificazione alla formula azione/sparatutto. All'inizio guidare un personaggio armato fino ai denti può sembrare una tat-

tica vincente, ma dopo un po' ci si rende conto che possedere un personaggio meno armato (e quindi più agile) è la cosa migliore. La Shiny promette che il flessibile motore grafico permetterà di aggiungere alcune originali caratteristiche. "Avrete mai pensato di appendere un nemico al muro usando un arpione a propulsione?", chiede Herrington. Risposta secca: "Sì". Insomma, secondo noi di PCU questo gioco potrebbe andare in due direzioni. Caso 1: la stessa azione rapida, scorrevole, e originale che la Shiny ci ha fatto vedere in MDK. Caso 2: un gioco confuso dove il vostro obiettivo principale sarà quello di trovare nuovi e interessanti modi per eliminare i cattivi di turno. Ci piacerebbe pensare che la Shiny stia realizzando in pieno la prima ipotesi, ma il dubbio rimane. Tutto dipenderà dall'efficacia dell'IA. Ormai dovrebbe mancare poco all'uscita, per cui aspettatevi il verdetto finale su uno dei prossimi numeri di PCU.



SLOGAN

Qualche attempata occasione per diventare a tutti gli effetti un membro della X-Generation.

"TACI"
Usate per costringere qualcuno a tacere. Accompagnata dal gesto di tenere la mano a livello della bocca del destinatario del messaggio.

"ALLA FINE DELLA STORIA"
Preceda un commento arguto.

"FALLA FINIRE"
Usate per comunicare con altri personaggi. Enfatizzata la prima parola, quindi pronunciata dopo una breve pausa.

"MI DO PROBLEMI?"
Già si attende che lo persona oggetto dell'interazione dovrebbe affrontare una terapia per qualche trauma subita nell'infanzia.

"COSA TI SEI FUMATO?"
Interrompe la conversazione che la persona in questione fece uso frequente di sostanze stupefacenti.

"OH MIO DIO, HANNO UCCISO KENNY!"
Necessa citazione da South Park.

"STAI MARELLANDO IL MIO ULTIMO INCIRCO?"
Vedi "Falla felice".

"TI SEI FATTO DEL CRACIO?"
Vedi "Cos'hai se fumato?"

"MAI APPENA PASSATO IL LIMITE?"
Vedi "Falla felice". Minore il gesto di tracciare una linea e oltrepassarla è fondamentale per ottenere l'effetto desiderato.

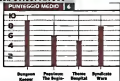
"IL FATTO È CHE..."
Vedi "Non fare della tua casa una casa".

Per degli esempi, guardate "Freddo". O leggete PCU.



Ecco un chiaro esempio di attacco basato sulle mancanze di mutande del bimbo.

PAROLA SVILUPPATORE



Dungeon Keeper 2

Benvenuti all'inferno

Le Bullfrog è senza dubbio una delle software house più originali della storia del videogiochi. Ora però la squadra ha perso la guida di Peter Molyneux, il fondatore della società e creatore di titoli come Theme Park e Syndicate. Peter se ne è andato e ha fondato la Lionhead e non sarà facile per i ragazzi del team riuscire a mantenere gli stessi livelli qualitativi degli anni passati. Dungeon

Keeper 2 dovrebbe essere la prova che i tipi della Bullfrog possono farcela anche da soli... in questo seguito, c'è un'altra terra felice e prospera che voi, in qualità di signori del sottosuolo, dovreste devastare. L'obiettivo finale è recuperare 25 gemme magiche, ognuna custodita da uno dei vari Signori Delle Terre del reame di Harmonia. Quando le avrete recuperate tutte, finalmente potrete accedere al livello finale. Vi ricor-

diate di Horny? Questo fetentissimo personaggio, dotato di un atteggiamento addirittura più indisponente di quello di molti campioni della Serie A, avrà un ruolo fondamentale in DK2. Infatti, Horny sarà l'unico in grado di gestire le gemme magiche e quindi sarete costretti a dedicargli buona parte del vostro tempo.

Detto in parole povere, DK2 è uno strategico/gestionale in tempo reale in cui dovreste progettare, costruire e tenere sotto controllo tutti gli aspetti di un oscuro dungeon, in pieno stile A&S&D. Partendo dal cuore del vostro sotterraneo (quello che i veterani di C&C e Starcraft chiamerebbero centro di comando), dovreste inviare i vostri diavoletti a scavare e costruire i vari tipi di stanze. Dopo aver scavato una stanza, occorrerà decidere la funzione. Questo significa che dovreste associare a

ogni area il tipo di attività che si dovrà svolgere al suo interno. Oltre alle Camere di Addestramento e Allevamento delle creature, ci saranno anche Camere di Tortura e un Casinò (anche angeli oscuri e cavalieri neri hanno bisogno di un po' di relax). Per riempire le vostre Camere del Tesoro e pagare i servizi delle abiette creature che infestano il vostro regno sotterraneo, sarà necessario sfruttare ricche miniere d'oro. Come se non bastasse, dovreste anche difendere il Dungeon dalla minaccia continua di eroi in cerca di avventure e da altri signori oscuri. Per superare un livello bisogna sconfiggere il Re della Zona, un avversario ancora più difficile da battere rispetto ai normali avventurieri. Per quanto riguarda la grafica, il nuovo motore grafico della Bullfrog promette faville. Ora le battaglie tra gli eroi e le creature si svol-



INFORMAZIONI

SVILUPPO → Bullfrog
PRODOTTO → Electronic Arts
DATA USCITA → Dicembre '99
SUPPORTO AP → DirectX

LIVELLO D'INTERESSE



PUNTO ESCLAMATIVO

Uno strategico che vi permette di creare il vostro impero del male. Splendido.

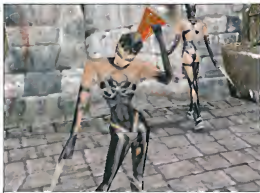
PUNTO INTERROGATIVO

Dovreste controllare ogni minimo aspetto del vostro Dungeon. Alla lunga potrebbe essere ripetitivo.

PUNTO E BASTA

Non c'è niente di più bello che far cadere i nemici in una trappola bestiale.

"Ta mi fai girar, ta mi fai girar, come fossi una bambola..."



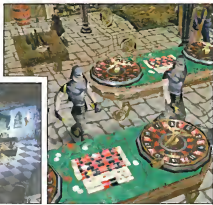
Il nuovo motore grafico è molto versatile.

geranno con visuale in prima persona e le unità avranno nuove abilità speciali, come l'elfo oscuro che possiede una modalità Cecchino. Le poche trappole del primo DK sono state migliorate significativamente e sono diventate il cuore contorto, spietato e oscuro di DK2. È qui che i vostri peggiori istinti verranno a galla. Potrete non solo scaraventare ragni, demoni e ogni sorta di orrore sul sentiero degli eroi, ma anche piazzare un cannone all'estremità di un lungo corridoio, e restare a godervi la scena mentre i buoni tentano di aprirsi la strada verso la salvezza. Aggiungere meccanismi di tortura, massi rotolanti in stile Indiana Jones e un'altra manciata di opzioni e il quadro sarà completo.

Alcuni elementi della meccanica di gioco stanno subendo drastici miglioramenti, nel tentativo di correggere i difetti del primo episodio. Ad esempio, ogni creatura occupa ora un proprio spazio, e quindi non potrete piazzare dieci dragli nella stessa casella. Questo implica una pianificazione strate-

gica più accurata e rende il combattimento più interessante. Un netto passo in avanti rispetto al caotico scambio di magie, colpi e attacchi di ulcera di DK. Per esercitarvi, avrete a disposizione venti Mappe di Pratica che vanno aggiunte ai nuovi livelli "My Pet Dungeon". Questa nuova opzione vi permette di realizzare ogni cosa che vi passa per la testa, senza limiti di tempo e di risorse. Naturalmente, potrete anche verificare l'efficacia della vostra creatura, piazzando un po' di eroi e assistendo alla carneficina. Comunque, la grande novità di DK2 risiede nel multiplayer, un aspetto che mancava nel primo DK. Oltre alle Mappe di Campa-

gna, saranno inclusi altri 20 livelli creati appositamente per le partite su Internet. L'idea di una persona nel ruolo del signore del Dungeon contro un gruppo di eroi controllati da altri giocatori è fantastica, ma si tratta di una promessa che già una volta non è stata mantenuta. Speriamo solo che con questo secondo capitolo le cose cambino... Ci auguriamo che i ragazzi della Bullfrog sfruttino i giorni rimanenti prima dell'uscita per migliorare ulteriormente questo loro prodotto. Senza dubbio, DK2 potrebbe regalarci grosse emozioni. È impegnativo, è gratificante, è divertente, è... beh, è malvagio. E la malvagità è bella!



Sembra il Caesar's Palace!!!

CINQUE DOMANDE

PER CIRCOSTANZE OLTRE IL NOSTRO CONTROLLO, LO STAFF DI PCU È STATO COSTRETTO A RIMPIAZZARE I MEMBRI DEL TEAM DI SVILUPPO DI DK2 E A RISPONDERSI DA SOLO ALLE FAMOSE 5 DOMANDE. ECCO COSA PERSIANO AVREBBERO RISPOSTO I RAGAZZI DELLA BULLFROG...

D: IL "MALE" IN DK2 È PIÙ VIERE PRESENTATO IN MANIERA SCHERZOSA... MA QUAL È LA COSA PIÙ VICINA AL MALE, QUELLO VERO E INQUIETANTE, CHE ABBIATE MAI VISTO IN UN GIOCO?

R: Borke Crea Lo Mòdo. La cosa più malvagia dell'universo, dopo un frigorifero senza birra, ovviamente.

D: UNA DOMANDA CLASSICA: "I SIMPSON", "FUTURAMA" O "I PUFFI"? CENATE DI ESSERE ONESTI, VA BENE?
R: "I Simpson" sono senza dubbio l'originale. Il migliore show televisivo della storia. Gli altri stanno solamente tentando di imitare il maestro (ma "I Puffi" non erano usciti prima?... Beh...), un po' come tutti nell'industria del videogiochi tentano di eguagliare la bravata di Catinck.

D: A COSA VI SIETE ISPIRATI (LIBRI, FILM, ALCOL, DROGHE) PER LA CREAZIONE DI DK?

R: Peter Melnyuk è stato influenzato da tutte queste cose. Scendere in dettaglio potrebbe portare alla mia improvvisa scomparsa. Una cosa che vorrei rimandare il più possibile...

D: CHE DIAVOLO AVETE CONTRO I POLLICI?

R: I polli sono piccole creature idiote, buone solamente su una fetta di pane e accompagnati da un bel po' di malinconia.

D: SE POTESTE RIRICRIUDERE UNA QUALSIASI PERSONA, TENDENZA, O ASPETTO DI QUEST'INDUSTRIA DEL VOSTRO DUNGEON PERSONALE, CHI/COSA SAREBBE E QUALI PERE DOVREBBE SUBIRE?

R: Sergio Pennacchini. Sarebbe obbligato a rispettare su date di scadenza al giorno, fornendo tutte le informazioni e le foto necessarie. In caso di fallimento, sarebbe obbligato a rimanere senza birra per due mesi (e niente Tribes per un anno).

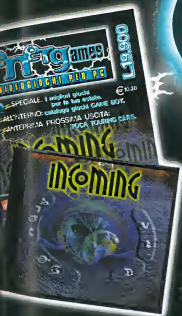
RICARICA DI ENERGIA IL TUO PC

In questo numero:

INCOMING

Azione ed
Emozione
tra Cielo Terra
e Mare

Dal 3 Luglio
in Edicola!



CD
+
rivista
£ 19.900

In collaborazione con





PAGELLA SVILUPPATORE

| PUNTEGGIO MEDIO | 9 |
|-----------------|---|
| 10 | |
| 9 | |
| 8 | |
| 7 | |
| 6 | |
| 5 | |
| 4 | |
| 3 | |
| 2 | |
| 1 | |

Rainbow Six

Rainbow Six: Rogue Spear

Chuck Norris crepa già d'invidia...

Siamo sicuri che molti di voi già conoscano il mitico Rainbow Six, uno sparatutto in soggettiva nato dalla mente geniale di Tom Clancy e dei suoi ragazzi della Red Storm Entertainment. Oltre a essere uno dei giochi più coinvolgenti del 1998, questo titolo ha proposto un approccio innovativo al

multiplayer e ha spianato la strada a titoli come Tribes e alla riedizione di Team Fortress. Dopo questo grosso successo i ragazzi della Red Storm non sono rimasti con le mani in mano e si sono subito messi a lavorare su un nuovo progetto. Infatti, a pochi mesi di distanza da Eagle Watch, (il primo data-disk di R6), la casa di sviluppo fondata dallo scrittore Tom Clancy ha deciso di farci passare altre notti insonni davanti al

monitor grazie a un nuovo capitolo della serie Rainbow Six. Secondo le dichiarazioni dei programmatori, Rogue Spear correggerà i difetti del primo episodio e potenzierà tutti gli altri aspetti. In particolare l'intelligenza Artificiale dei nemici, che nel primo R6 lasciava piuttosto a desiderare, è stata enormemente migliorata. Ora i nostri nemici saranno in grado di utilizzare diverse armi, scegliendo autonomamente quella più



adatta a ogni situazione. Inoltre il motore grafico è stato completamente rivisto per offrire ambientazioni ancora più realistiche e dettagliate.

Questa volta dovrete fronteggiare una doppia minaccia. Sembra infatti che i criminali abbiano capito quanto è cazuto il reparto speciale Rainbow e, per aumentare le possibilità di successo, due diverse organizzazioni terroristiche hanno deciso di unire le loro forze. Naturalmente, se il mondo è in pericolo o arriva Chuck Norris o arrivate voi, imparvidi giocatori su PC. Visto che Chuck Norris sta in giro per il Texas a fare il protagonista di una delle serie televisive più squalide degli ultimi tempi, indovinate a chi toccherà muovere le chiappe? Esatto, proprio a voi. Il vostro compito sarà quello di sconfiggere una volta per tutte la minaccia terroristica, sfruttando le vostre abilità strategiche e un armamento davvero letale per riempire di piombo le natiche dei cattivi di turno. Come avete capito, oltre a dover scegliere le strategie di attacco, dovrete anche prendere parte all'azione in prima persona. Le nuove missioni sembrano davvero esaltanti. Noi abbiamo potuto provare solamente le prime due, ambientate in un teatro e nei pressi di un museo, in entrambi i casi l'atmosfera di gioco è estremamente coinvolgente e tutto sembra uscito da un film d'azione di Hollywood. Nel



Le texture di Rogue Spear sono veramente dettagliate. Osservate i volti dei soldati.

INFORMAZIONI

Sviluppo → Red Storm Entertainment
Prodotto → Take a Interactive
Data d'uscita → Settembre '99
Supporto → Direct 3D

Livello d'interesse



PUNTO ESCLAMATIVO

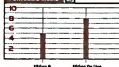
Rainbow Six ha rivoluzionato il modo del multiplayer, guadagnandosi un folto seguito di appassionati. Siamo sicuri che questo Rogue Spear non ci deludrà.

PUNTO INTERROGATIVO

Le missioni non sono moltissime e non sappiamo ancora se i programmatori siano riusciti a migliorare l'intelligenza Artificiale.

PUNTO E BASTA

Con titoli come Tribes 2, Team Fortress e Soldier of Fortune in arrivo, il nuovo prodotto della Red Storm non avrà vita facile.



Ultima Ascension

Lord British è tornato, ed è più cattivo che mai...

Nella storia dei videogiochi ci sono alcune saghe che hanno segnato profondamente la vita dei giocatori. La serie di Ultima, partorita dalla mente geniale di Richard Garriot, è sicuramente tra queste. Pen-

sate che il primo episodio di questa lunghissima avventura è comparso circa 10 anni fa, quando i computer giravano a 8Mhz e la grafica 3D era il sogno proibito di ogni sviluppatore. Il successo di questo gioco di ruolo è stato enorme in tutte le

sue incarnazioni. Anche nell'era del Multiplayer, la saga di Ultima continua a dominare. Vi basta entrare in un server di Ultima On Line, per accorgervi di quanta gente vive, sogna e spreca ore fondamentali della sua esistenza nel mondo creato da Lord British. Dopo un periodo di sviluppo durato quasi quattro anni, finalmente sta per arrivare il nuovo episodio della serie. Ultima Ascension rappresenterà una vera e propria rivoluzione. Infatti la grafica bidimensionale verrà definitivamente abbandonata e finalmente potremo esplorare una Britannia interamente in 3D. Una delle cose che ha lasciato perplessi gli appassionati è la scelta della Origin di Inquadrare

l'azione con una visuale in terza persona (alla Tomb Raider). Questo ha dato vita a inquietanti supposizioni su un'impostazione in stile arcade-adventure piena di salti e piattaforme. Effettivamente dopo la bruttissima esperienza di Ultima VIII, queste paure erano più che giustificate. Dopo aver visto la prima demo, ci sentiamo in grado di tranquillizzare tutti. Non vi preoccupate, Ultima Ascension sarà un GDR che non scorderemo facilmente. Ci saranno tutti gli elementi della serie anche se comunque saranno presenti alcune sezioni tipicamente arcade. Il vostro personaggio sarà in grado di correre, saltare e di combattere sia con le armi che con gli incantesimi. La cosa che più ci ha impressionato sono proprio i combattimenti. Le creature che dovrete affrontare sono veramente fantastiche, con un dettaglio grafico decisamente sopra la media. Inoltre, potrete interagire con ogni elemento dell'am-



INFORMAZIONI

SVILUPPO → Origin
 PRODOTTO → Origin
 DATA D'USCITA → Fine Estate
 SUPPORTO → Direct 3D, Glide

LIVELLO D'INTERESSE



PUNTO ESCLAMATIVO

Un GDR con una grafica incredibile e un'ambientazione che farà felici gli amanti del Fantasy.

PUNTO INTERROGATIVO

I progettisti devono rendere Ultima Ascension un vero gioco di ruolo e non il solito clone di Tomb Raider. Vedremo se ci riusciranno.

PUNTO E BASTA

Lord British e la sua saga di GDR hanno un enorme seguito di appassionati. Questo è sicuramente un ottimo punto di partenza per un titolo ambizioso come UA.



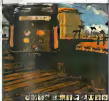
C'è una festa e non siamo stati invitati? E dov'è la birra?



La grafica di questo gioco è assolutamente sconvolgente. Alcune ambientazioni sono originali e fantasiose.



Questa è l'entrata a uno dei tanti sotterranei che affranterete in UA.



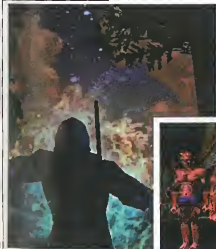
Ecco la schermata dell'inventario. È incredibile che un semplice zainetto possa contenere tanta cose...

biente. I programmatori hanno lavorato molto a lungo su questo aspetto proprio per garantire massima libertà d'azione ai giocatori (il che è sicuramente fondamentale in un buon gioco di ruolo). A differenza di altri giochi simili, in *Ultima Ascension* è stata fatta molta attenzione ai dialoghi. Alcuni passaggi fondamentali della trama dipenderanno proprio dalla vostra capacità di interazione con i circa 250 personaggi non giocanti presenti nella storia.

La vostra missione sarà quella di sconfiggere definitivamente il Guardiano. Infatti, dopo il suo ultimo fallimento, questo essere potentissimo ha deciso di attaccare direttamente Britannia. Per mettere Ko il bastardo, dovrete recuperare le otto virtù che rappresentano i valori su cui deve basarsi un Avatar. Per recuperarle dovrete intraprendere un lungo viaggio per le terre di Britannia alla ricerca degli altari della virtù. Quando sarete riusciti per l'ennesima volta a dimo-

strare il vostro valore, finalmente potrete arrivare allo scontro finale con il guardiano. Batterlo non sarà facile, anche perché i programmatori ci hanno comunicato che questa sarà l'ultima apparizione di questo nemico nella serie *Ultima*. Inoltre, secondo insistenti voci di corridoio, questo sarebbe il capitolo finale della serie... almeno per come l'abbiamo intesa fino a oggi. Infatti all'inizio del gioco scoprirete che dopo questa missione l'accesso a Britannia vi sarà per sempre negato.

Ma allora, cosa succederà nei prossimi *Ultima*? Boh, non ci resta che aspettare. Oltre all'avventura principale, saranno presenti anche 5 campagne, 20 delle quali di minore importanza. La grafica del gioco sembra davvero spettacolare. Anche se quella della nostra demo non era ancora la versione definitiva, possiamo dirvi che il motore che muove *Ultima Ascension* è veramente impressionante, con una cura per il dettaglio che ha dell'incredibile. *Ultima Ascension* sembra avere tutte le carte in regola per diventare uno dei maggiori successi del 1999. Se i programmatori riusciranno a mantenere inalterate tutte quelle caratteristiche che hanno reso celebre la saga di Britannia, allora siamo sicuri che i fan non ne rimarranno delusi. Ormai manca poco all'uscita, quindi non ci resta che aspettare qualche mese per sapere tutta la verità.



Gli effetti di luce sono proprio incredibili. E quanti bei personaggi si incontrano... sembra la redazione di PCU.

PAGELLA SVILUPPATORE

PUNTEGGIO MECCO 7



Battlezone 2

Il ritorno di un classico

Negli ultimi tempi, nel mondo del videogioco chi si assiste a una strana mania per le resumizioni. Infatti, i titoli che ottengono risultati accettabili nei negozi, scompaiono per un po' e rinascono puntualmente dopo un anno come versioni "rivedute e corrette" dell'originale. In questi casi, gli sviluppatori sono abbastanza furbi da rendere immedia-

tamente riconoscibile il titolo "ispiratore", ma introducono qualche novità per convincerci a pagare 99.900 lire (più o meno) un gioco già visto. O almeno questo è quanto spera la Activision con il suo Battlezone 2, reincarnazione del critico e poco venduto Battlezone. Visto che sarà essenzialmente uno strategico in tempo reale con visuale in prima persona, l'unione di questi due generi

diversi dovrebbe accontentare sia gli appassionati della strategia che quelli dell'azione pura. Almeno in teoria. La realtà è che *Up Rising* e *Battlezone* hanno venduto molto poco (e *Urban Assault* ancora meno) e solo la stampa specializzata sembra sia stata sensibile nei confronti di questo nuovo genere ibrido.

Il primo miglioramento che si nota in questo nuovo Battlezone è la grafica. Le texture dei carri armati sono incredibili e il mondo in cui l'azione si svolge è veramente un

grosso passo avanti rispetto al primo titolo. "Il nostro obiettivo è quello di creare mondi vivi e dettagliati e il motore grafico è stato completamente riscritto in modo da ottenere risultati ottimali", commenta il capo progettista George Collins. "Tra le caratteristiche più spettacolari di Bz2, ricordiamo gli effetti di luce in tempo reale (che permetteranno missioni sia di giorno che di notte) e il pieno supporto per il multi-texturing (per ambienti più realistici e vari)".



INFORMAZIONI

SVILUPPO → Pandemic Studios
PRODOTTO → Activision
DATA D'USCITA → Fine Estate
SUPPORTO → Direct 3D, Glide

Livello d'interesse



PUNTO ESCLAMATIVO

È come il primo Battlezone, però con più caratteristiche e una grafica migliore.

PUNTO INTERROGATIVO

Anche se accolto bene dalla critica, il titolo originale ha riscontrato una scarsa successo di vendita. Succederà lo stesso con Battlezone 2?

PUNTO E BASTA

Questo titolo racconterà un buon successo se la Pandemic riuscirà a renderlo accessibile anche agli appassionati di sparatutto in soggettiva.



Se dovete scegliere tra il carro armato e quel cosa che sembra un Mech, scegliete il più grosso...

CINQUE DOMANDE

GEORGE COLLINS DEI PANDEMIC STUDIOS RISPONDERÀ ALLE NOSTRE FIDUCIE CINQUE DOMANDE SULLE ANTENNE PER LE RADIO, SULLA BREAK-DANCE, SULLO SCORDETTO DEL MILAN E SUL LORO ULTIMO TITOLO, BATTLEZONE 2.

D: QUAL È STATO IL TITOLO CHE PIÙ TI HA IMPRESSIONATO ALL'INIZIO DI QUEST'ANNO?

R: Dark Reign ti ha lasciato letteralmente la bocca aperta.

D: PER FAVORE, DICI CHE NON STATE PER CHIAMARE QUESTO GIOCO BATTLEZONE ARENA.

R: Veramente pensavamo a qualcosa tipo Battlezone II: Electric Brawl-kombat all over the World, ma non abbiamo ancora deciso. (Meno male... ridi).

D: QUAL È LA MASCOTTE DELLA TUA INFANZIA CHE PREFERISCI?

R: Henman... mi piace l'omino della Michelin, mi ricorda Josh (Klein), il presidente della Pandemic Studios.

D: QUAL È LA MIGLIORE CARATTERISTICA DI QUESTO BATTLEZONE 2?

R: Oltre al fatto di unire due generi diversi, i miglioramenti grafici apportati lasciano senza parole.

D: QUANTI DEI VOSTRI IMPEGNATI INTENDONO PROCURARSI I BIGLIETTI PER STAR WARS EPISODE 2?

R: Siamo ancora in attesa dei biglietti film su Wing Commander.

VEDERE NEL FUTURO



LA GARA DI PGI ALL'IS

Allo sono rimaste e quindi è bene, scritte durante la notte sulla collina di Los Angeles e di un tempo (già) rendendo pericoli della nostra esistenza.

Quasi i nomi dei giochi sono stati omessi per questioni legali.

GIORNO 1

1.00 AM Siamo tutti molto eccitati. La festa sta per cominciare e noi abbiamo a disposizione: giochi, birra e tutto il resto degli stadi.

1.30 AM Chi capisci, il mondo è veramente una collezione di cose di averle di essere fumate per far una postuma del gioco?

1.45 PM La risposta allo stand della (gratuita) è: l'entusiasmo per i giochi è diventato un

un matto.

1.50 PM Incontro con il produttore di (oro) che tutto non verrà pubblicato prima di

1.55 PM: Ben ricordo della morte che ho

monopoli. Come si sente al bar?

1.55 PM Come si sente al bar mi ha dato

del picco. Ah, come una nostra malta

come.

2.00 AM A domani.

GIORNO 2

0.00 AM Quelli che ho dimenticato troppo e

per conquistare importanti

0.05 AM Ok, ne ho abbastanza di giocare per

la partita di calcio di un gioco davvero inter-

essenziale. Quasi ogni cosa che non è

molto di meno.

0.10 PM (risposta) Ho dimenticato

che non lo facevo vedere (ossia)

anche la guerra non? È assolutamente

uguale?

0.15 PM Uno lo ha fatto il gioco che non

conosco ma che sicuramente sarà un

avventura. Da là mi ha messo ed ha un

stato. Vi siete mai aspettati una sequenza

come da (gioco)?

0.20 PM Fatto un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un

amico. Un amico di un amico di un



BZ2 è ambientato anche durante gli Anni '60. Voglie le mie macchine volanti, dannazione! Non sono ufficialmente gli Anni '60 finché non ho le mie macchine volanti.

Un'altra importante novità riguarda l'Intelligenza Artificiale delle unità che sarà più realistica sia nei compagni di squadra che negli avversari. Infatti le truppe controllate dal computer saranno in grado di usare qualunque arma presente nel gioco. Ma questo non renderà tutto molto più complicato? Collins ci risponde così: "Dopo aver creato un'IA in grado di combattere efficacemente, la nostra prima preoccupazione è stata quella di inserire anche nemici meno forti per i giocatori alle prime armi. Per questo

motivo abbiamo aggiunto un sistema di esperienza per le unità, che in questo modo diventerà più forti dopo ogni combattimento. Siamo sicuri che vi affezionerete alle vostre truppe veterane". La modalità single-player avrà la solita serie di missioni in successione lineare, con alcune modifiche a seconda delle vostre decisioni e di come vorrete comportarvi sul campo. Nel gioco farete parte di una forza segreta impiegata a proteggere la Terra, ma presto verrete coinvolti in un con-

fitto di portata interdimensionale. Infatti, la trama si svolge in un mondo parallelo dove, durante gli anni della Guerra Fredda, gli U.S.A. combattono una guerra spaziale contro la Russia. BZ2 inizia quando il pianeta Plutone viene attaccato da una forza misteriosa e un lungo periodo di pace viene improvvisamente interrotto. Difendersi contro questa minaccia sarà il vostro primo obiettivo. Ok, ma che mezzi potrete utilizzare? "In questa fase di sviluppo alcuni dei mezzi difensivi sono quelli che hanno il look grafico migliore", dice Collins, "le mie armi preferite sono gli scudi, perché gli effetti di trasparenza e di luce sono fantastici. Dopo il fiasco in termini di vendite del primo BZ, i Pandemic e l'Activision stanno lavorando duro per rendere BZ2 un prodotto accessibile a tutti. Se le promesse del programmatore verranno mantenute, forse questa volta il gioco avrà maggior fortuna."



Giorgio, l'astronauta, si è perso nel pianeta delle texture ondulate.



HITS &

SONO NUOVI, SONO

CIVILIZATION II

TEST OF TIME

MICRO PROSE



Sono tre giochi epici: l'originale Civilization 2, il magico mondo di Midgar e il lontano sistema solare di Lalande 21185! Potrai interagire in dimensioni multiple e governare imperi molto difficili da gestire, fino a raggiungere il tuo scopo: la dominazione totale.

Più miglioramenti, più costruzioni, più scoperte, più sfide, più pericoli...

Questo è senza dubbio il più grande gioco di strategia in circolazione!

DISPONIBILE IN AGOSTO

REPUBLIC



Stato americano di San Esposito. Durante le elezioni presidenziali, gli estremisti di sinistra cercano di creare il panico e prendono in ostaggio un gruppo di osservatori ONU.

Erik Van Dorn è un giornalista che porta le cicatrici di una carriera movimentata e non gode di molta stima. Ma viene mandato a San Esposito dal suo vecchio collega Bradley "Finn" Finnegan con il compito di realizzare un reportage fotografico e la speranza di vincere il premio Pulitzer. Cosa accadrà?

DISPONIBILE IN AUTUNNO

NEWS



TOSTI, SONO LEADER!



Rivivere l'atmosfera e la magia dell'antica civiltà egizia?
Non solo: sarai tu l'artefice della sua nascita e del suo sviluppo!
Potrai costruire edifici, piramidi e altri monumenti, guidare il popolo
attraverso tre regni (Antico, Medio e Nuovo Regno) e decidere il destino
di una delle civiltà più importanti e affascinanti mai esistite... Il tutto
in un lasso di tempo che va dal 2900 al 700 A.C.!



DISPONIBILE IN AUTUNNO



Castrol Honda Superbike 2000 rappresenta una completa simulazione
dedicata al mondiale Superbike con la licenza ufficiale del team campione
del mondo Castrol Honda. Il gioco è un significativo miglioramento della
versione dello scorso anno con notevoli progressi a livello grafico ed una
attenzione ai più piccoli dettagli delle competizioni, delle moto e dei piloti.
Il gioco permette di confrontarsi con oltre 23 piloti a cavallo della
RVF-RC45 ad oltre 300 Km/h potendo scegliere tra oltre 20 circuiti
differenti derivanti dal Mondiale Superbike. Si potranno sperimentare
spettacolari cadute e scontri ed adattare tutte le caratteristiche
del proprio mezzo alle condizioni atmosferiche e della gara.



DISPONIBILE IN LUGLIO/AGOSTO

Questi giochi ti aspettano nel sito www.leaderspa.it

SIAMO DEI BRUTI

I videogiochi costano! Spesso arrivano anche allo spropositato prezzo di 100.000 - 200.000 lire. Per questo ci rendiamo conto che non è sempre facile decidere il modo giusto per investire cifre così sostanziose. Alle software house invece non sembra importare molto. Troppo spesso fanno uscire titoli sul mercato davvero indegi. Questo mese troverete recensioni che mettono in chiaro questo terribile piaga. Fortunatamente esistono anche titoli come *Everquest*, *Hidden and Dangerous* e *Midtown Madness*, che sicuramente valgono i soldi spesi. Se un gioco è veramente valido, non ci faremo certo problemi a rompere le regole, a dargli un bel 5 e a obbligarvi ad acquistarlo. Ma se un prodotto fa schifo, noi saremo i primi a dirvelo con brutale onestà. Questo lo facciamo per voi (e ci divertiamo duramente nel farlo).



Hidden and Dangerous: un gioco che vale la pena avere.

BASTA DUBBI

Visto che logicamente ci focalizziamo sui titoli più importanti, è chiaro che non abbiamo la possibilità di recensire ogni gioco che esce per PC. Per questa ragione ecco in poche parole la nostra opinione su dei giochi che non abbiamo recensito.

| GIOCO | COMMENTO |
|-----------------------|---------------------------------------|
| ROTTA VS. SOUTH | Basta guerra civile, ci pergo |
| DATE SIDE OF THE MOON | Il lato oscuro del DVD |
| HARDBALL 2 2000 | Senza gioco pensato delle scorse anni |

NUMERI CHE CONTANO

Senza difetti. Perfetto! Meglio di quel sogno erotico con Anna Falchi e Nessler Morz.

10

Un vero classico. Un gioco eccellente che vale i soldi spesi.

9

Un gran gioco con alcuni piccoli difetti non importanti al fine del divertimento.

8

Un gioco buono a cui manca quell'idea in più per renderlo veramente imperdibile.

7

Un gioco che si alza sopra la media grazie allo stile o alla giocabilità.

6

Mediocre! Questo gioco non ha alcun difetto particolare se non quello di essere banale.

5

Un gioco non propriamente terribile, ma comunque tendente allo schifo.

4

Ok, in questo gioco forse ci sarà qualche elemento valido, comunque è una schizofrenia.

3

Orrore! Tenetevi alla larga da questa immondizia, a meno che non vi piaccia bere l'acqua del cesso.

2

Completa merda! In altre parole fa davvero ma davvero schifo.

1

KILLER GAME

Qualsiasi titolo che riceva un voto tra 9 e 10 può fregarsi di questa predizione edificatoria. Quando volete lanciare PCU Killer Game, sapete che quello è un gioco da accanire. Solo i veri classici si meritano questo stato di vita, quindi non lo vedrete molto spesso.



SUICIDIO

Se esiste un marchio per i giochi davvero belli, allora è sicuramente fatto uno per quelli schifosi. Per guadagnare questo infame premio bisogna riuscire a prendere 1 o 2. Siccome alle leghe da questi giochi a tutti i costi a non siete degni di acquistare PCU.



PERIFERICHE NECESSARIE >>

Questa serie di simboli vi indicherà a colpo d'occhio quali sono le periferiche necessarie per giocare alla grande con i vari titoli recensiti. Sono indicati solo gli accessori che realmente migliorano l'esperienza di gioco: essere solo compatibile non è abbastanza. Se non vedete nessuna icona, allora quella particolare espansione non serve a molto su quel gioco.



TILT



SUONO 3D



GAMEPAD



MULTIPLAYER



VOLANTE



FORCE FEEDBACK



JOYSTICK

PRESTAZIONI 3D >>

Questa tabella di votazione serve per valutare le prestazioni del gioco sulla vostra scheda acceleratrice 3D. Ogni titolo viene provato sulle quattro schede 3D più importanti per renderci conto di quali siano le reali differenze di prestazione. Basiamo le nostre votazioni sulla risoluzione grafica, sulla fluidità d'animazione e sulla prestazioni generali in modo da darvi un'idea di come andrà il gioco sulle vostre schede 3D.

(Nota: le prestazioni possono variare a seconda della marca della scheda e della configurazione del vostro sistema.)

PRESTAZIONI 3D

| TIPO PROCESSORE 3D | | |
|--|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
| Nessuna differenza sostanziale rispetto al computer senza scheda acceleratrice | Si notano alcuni miglioramenti che giustificano l'uso di una scheda acceleratrice | Quattro di più per cui si notano le differenze. Vengono sfruttati tutti gli effetti speciali e la fluidità d'animazione è notevole. |

VOTAZIONI >>

La nostra scala di valori va da 1 a 10. Molti punti decimali e niente oscure percentuali, ma solo un voto diretto che va subito al punto. Prima di recensire i giochi, li proviamo per molte ore testandoli su sistemi differenti e con diverse schede 3D. Per essere più obiettivi, tutti i nostri redattori provano addirittura i giochi sotto l'influenza di varie droghe e alcolici. Alla fine diamo un voto drastico e assolutamente ineccepibile. Noi amiamo i videogiochi e cerchiamo sempre di trovare il lato positivo, ma se ci troviamo di fronte a un mucchio di rifiuti non nasconfermo la nostra rabbia dietro simpatiche frasi di circostanza e non permettiamo ai nostri la tentazione di sprecare i loro soldi. Nelle nostre recensioni potrete contare sull'onestà, su un'analisi completa e magari anche su qualche risata. E se qualche software house si offende, sono solo problemi loro!

GRAFICA

Qualità del rendering, fluidità d'animazione ed effetti speciali: gli attributi più importanti a cui un'esperienza di gioco sempre più coinvolgente.

SUONO

Effetti sonori e musica: apprezzare come capace di trasformare un buon gioco in un grande gioco.

LONGEVITA

Per quanto tempo sarete occupati a giocare con questo titolo? Più lungo è, più gusto c'è!

DESIGN

La spirale divina del gioco. Qui misuriamo la validità dell'idea dietro la creazione dei personaggi, delle armi, dei livelli e delle missioni.

PUNTEGGIO

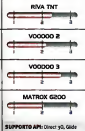
Sviluppo → Beyond Games
Prodotto → Accolite
Acquisiti → Pico, 32MB RAM,
 300KB su disco rigido, CD ROM 4x,
 scheda 3D
Idiali → PI 486, scheda acceleratrice
 3D AGP con tanta tanta memoria

Redline

Guida pericolosa e multipli omicidi...

PRESTAZIONI 3D

Questo gioco richiede necessariamente una scheda 3D. Se avete una scheda che supporta colori a 32bit (Riva e TNT, giusto per menzionare le più famose), allora avrete un vero spettacolo per gli occhi. Anche la Voodoo 2 va benissimo, con prestazioni eccellenti sotto Gfx. Cercate di avere un processore veloce, soprattutto se intendete utilizzare il Direct3D.



SUPPORTO API: Direct 3D, Glide



La grafica di Redline è davvero notevole...

Uno sparatutto in soggettiva combinato con combattimenti a bordo di vetture, il tutto ambientato in un futuro post-apocalittico dove il mondo è governato da gang di criminali. L'idea è decisamente buona, probabilmente una delle migliori del 1999. Ispirandosi direttamente a film come *Mad Max* e al loro primo titolo (*Battle Wheelz* per Atari Lynx), quelli della Beyond Games sono riusciti a tirare fuori un prodotto decisamente diverso dal solito.

Nel pannello del solito eroe senza macchia e senza paura, dovete massacrare le gang rivali per riuscire a ottenere il dominio assoluto. Le 12 missioni per il single-player uniscono i classici degli sparatutto in soggettiva con sezioni in auto alla *Interstate '76*. In pratica, per esplorare un edificio, ad esempio, dovete muovervi a piedi, mentre in altri punti dovete salire a bordo di una macchina e continuare la carrellata su quattro ruote. Le vetture hanno armi montate sul cofano, sulla parte posteriore e perfino sui lati. Per quanto riguarda le armi delle sezioni a piedi, vi segnaliamo una efficiente sega elettrica, una mitragliatrice e un lanciagranate. In tutto il gioco ci sono più di 40 strumenti di morte differenti. L'impressionante motore grafico di Redline utilizza il Direct3D per creare splendide texture, effetti di luce strabilianti ed esplosioni assolutamente incredibili. Il sonoro è ben realizzato, e gli



Dio, come odie i pedoni...

effetti delle vetture sono realistici, così come le esplosioni e il doppiaggio delle voci. Le musiche sono appropriate con i massacri che effettuerete nel gioco. Ma la cosa più importante di questo titolo è sicuramente l'unione di due modelli fisici differenti, a seconda che siate a piedi o in auto. Le macchine hanno un sistema di danni molto dettagliato e il pilota non con facilità, come in un classico titolo arcade. I controlli nelle sezioni a piedi sono quelli standard di uno sparatutto in soggettiva. Purtroppo però, ci sono anche dei problemi. A piedi capita spesso di bloccarsi quando si fa lo strafate e ogni tanto ci sono alcuni errori nel modello fisico, come la possibilità di usare il freno a mano quando siete sospesi in aria con la vostra auto. Le animazioni sono buone e le skin delle varie gang sono ben dettagliate. Il vero punto debole è però l'IA degli avversari. In alcune situazioni può sembrare decente, ma la maggior parte delle volte fa semplicemente pena. Praticamente come se la potenza di fuoco dei nemici fosse stata aumentata per ovviare alle limitate capacità di movimento e questo rende le missioni dannatamente difficili. Redline gestisce fino a 12 giocatori su Internet e visto che le ultime versioni del GameSpy lo supportano, vi sarà facile trovare del server. Le prestazioni On Line sono molto buone, anche se su rete locale il gioco è andato in crash con appena quattro giocatori (comunque tra poco dovrebbe essere disponibile

una patch che risolve questo e altri inconvenienti minori). Le modalità sono il solito deathmatch e il combattimento a squadre. Redline è un titolo divertente, con una grande grafica, un sistema di gioco originale e soprattutto tanta, tanta violenza. Peccato che il livello di difficoltà non sia molto bilanciato. Comunque, *Mad Max* ne sarebbe orgoglioso.

GRAFICA

Texture ultra dettagliate, effetti speciali da cinema, splendide ambientazioni ed esplosioni incredibili.

SUONO

Buoni effetti sonori, decenti le musiche e divertenti le voci dei personaggi.

LONGEVITÀ

Potrete massacrare gli avversari a piedi e le macchine. Cosa volete di più?

DESIGN

A parte una difficoltà ai limiti del sadico, le missioni sono molto varie e la giocabilità è più che soddisfacente.

PUNTEGGIO 7

+ O.K.

- Le esplosioni sono fantastiche
- Azione originale e frenetica
- Tanta violenza

- K.O.

- Atri problemi di controllo
- Troppi bug
- Intelligenza Artificiale insufficiente

| | |
|--------------------|---|
| Sviluppo → | Infogrames |
| Prodotto → | Infogrames |
| Requisiti → | 7500 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM, scheda video compatibile Direct3D, 640x480 a 60 Hz, 16 bit TBAKAL → PC: 350, 64 MB RAM CD-ROM 3D, un disco rigido molto grande... |

Outcast

Essere dei Voxei non è mai stato così bello...

PRESTAZIONI 3D

Eccoci quindi all'ennesima puntata dei test basati su PCU. Se pensate che Outcast sfruttasse la vostra Voodoo 3 appena presa, vi sbagliate di grosso. Tutto quello che vedrete sono tanti piccoli indizi visivi.



Finalmente, dopo innumerevoli ritardi, Outcast è arrivato. Dopo il materiale che avevamo visionato nel corso della prima anteprima apparsa sul numero 1 di PCU, ora abbiamo potuto provare il gioco nella sua versione definitiva. E, lasciatelo dire, quello che abbiamo visto è un titolo che vanta un'atmosfera e una profondità di gioco veramente fantastiche, anche se non condividiamo del tutto la scelta della tecnologia Voxei per la grafica. Outcast è un arcade adventure 3D con uno stile di gioco assolutamente unico e originale. Infatti, non si tratta del solito clone di

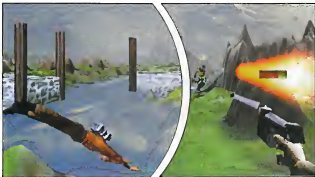
Tomb Raider con piattaforme su cui saltare e qualche nemico da uccidere, ma di un vero e proprio mondo parallelo dove vi è data la libertà di fare quello che volete. Ma andiamo con calma... la storia ci racconta che voi, soliti sfigati senza speranza, siete finiti per un incidente nel mondo alieno di Adelphi. Questa terra sta vivendo un periodo molto difficile, con gli abitanti locali ormai allo stremo delle forze per la continua lotta contro un oppressore molto misterioso. Questi simpatici esseri vi scambieranno per il prescelto, l'Ulukhai come dicono loro, l'uomo che li porterà finalmente alla vittoria e alla riconquista della libertà. Chiaramente voi non ve la sentirete di rifiutare e, nel tentativo di scoprire come tornare a casa, potrete capire cosa sta succedendo realmente nel mondo di Adelphi e liberare il suo popolo dalla tirannia.

Lo stile di gioco è molto particolare. Infatti, oltre a dovervi fare strada in un mondo 3D fatto di paludi, città,

deserti e così via, dovrete anche parlare con le persone locali, combattere contro i soldati nemici e risolvere alcuni enigmi decisamente strani e insoliti. I dialoghi in particolare ricoprono un aspetto fondamentale, visto che solo parlando con gli abitanti del luogo potrete venire a conoscenza di molti segreti e informazioni utili per andare avanti. Inoltre, esistono alcuni personaggi che hanno un ruolo decisivo nella storia di Outcast, per cui parlare con loro sarà uno dei momenti cruciali del gioco. I combattimenti sono un altro dei punti di forza del gioco, anche se spesso evitare scontri a fuoco sarà la scelta migliore che potrete fare. Avrete a vostra disposizione un arsenale di tutto rispetto, con pistola, fucili, granate e tutta una serie di armi futuristiche decisamente originali. Durante i combattimenti, potrete continuare a muovere il vostro personaggio come al solito. Addirittura è prevista la possibilità di fare lo strafate laterale alla Quake IV, cosa ormai diventata uno standard anche per i giochi in terza persona. Oltre a combattere normalmente, potrete correre, saltare, nuotare e sfidare per terra per non farvi vedere dai nemici. Tutti questi movimenti sono controllati con la solita combinazione di mouse e tastiera, ma potrete anche usare un joystick, se lo desiderate. Un discorso particolare merita la grafica e il sonoro. La colonna sonora è stata suonata dalla



La maggior parte dei personaggi di Outcast ha una IA nettamente superiore a quella di un redattore di PCU.



Le creature e le ambientazioni sono molto originali. Senza dubbio un enorme passo avanti rispetto agli altri titoli del genere.

Orchestra Filarmonica di Mosca e scusate se è poco! Le musiche sono veramente fantastiche e aiutano notevolmente il giocatore a calarsi ancora di più nell'atmosfera di Outcast. Anche gli effetti sonori sono di primissima lettura. Pensate che il rumore dei passi cammina realisticamente a seconda della superficie su cui camminate. Per quanto riguarda la grafica, invece, non siamo del tutto convinti della sua validità. Anche se il motore Voxel può vantare una velocità incredibile persino sui PC più lenti, il dettaglio grafico che è in grado di offrire non può essere assolutamente paragonato a quello delle schede 3D. Outcast soffre moltissimo quando osservate gli oggetti da vicino, con i Pixel che diventano più grossi di un mulo. Tuttavia, nelle inquadrature a distanza o nei grandi panorami, offre delle scene veramente fantastiche, con colori realistici e una profon-

dità di visuale veramente impressionante. Alla Apple ci hanno detto che la scelta di basare il loro titolo su un motore Voxel è dettata dal fatto che oggi le schede 3D non consentono di ricreare paesaggi grandi ed estremamente dettagliati come quelli di Outcast. Sinceramente facciamo fatica a credere che una TNT o un Voodoo 3 non siano in grado di ricreare gli ambienti del titolo della Infogrames con una precisione nettamente superiore a un motore Voxel. Tuttavia, dobbiamo dire che uno dei ven-

TARZI

maggiori di questo titolo è che, proprio grazie al motore grafico che utilizza, sarà in grado di girare tranquillamente anche su computer meno potenti. E questo forse non sarebbe stato possibile utilizzando l'accelerazione hardware. In conclusione, siamo di fronte a un prodotto che ha tutte le carte in regola per diventare uno dei successi maggiori di questo 1999. Il suo unico nix tra azione, combattimenti, dialoghi ed enigmi sembra veramente interessante e l'atmosfera che si respira giocando a questo titolo è davvero incredibile. Outpost è un'esperienza che

dovete assolutamente provare.

Anche se non è certamente un capolavoro, si tratta comunque di un nuovo modo di intendere gli arcade/adventure. Caro Tomb Raider, addio...



INCIDENTI DI PERCORSO

Come il protagonista di *Quixote* (che per un errore si ritrova abbandonato nel mondo silenzioso di Adelphi), anche altri personaggi lunatici hanno dovuto affrontare degli imbarazzanti incidenti di percorso. Ecco qualche esempio...

EDDIE MURPHY
DEL 2 → Un famoso attore
 americano con una risata da
 cheto.

PERCHÉ → La hanno beccata mentre scambiava delle simpatiche effusioni amorose con un transessuale.

COME NE È USCITO → Ha pagato i giornalisti e il procuratore (come il boss).

CARMEN DI PIETRO
CRE 8 → Continuare dalle sem-

PERCHÉ → Se è esplosa una

COME NE È USCITA → Ha

GEORGE MICHAEL
CHI È → Una delle più famose
popstar nel mondo.

PERONÈ → Le hanno uccise-
state per atti occulti in luogo
pubblico.

COMIT NE È USCITO → ha scritto una canzone sulla vicenda e ha fatto milioni.

GRAFICA

Il motore Voxel soffre parecchio nelle visuali più ravvicinate. Splendide alcune ambientazioni.

SUONO

Colonna sonora degna di un colossale
di Hollywood. Ottimi gli effetti sonori.

LONGEVITÀ

Cutocast è un titolo piuttosto impegnativo che vi terrà occupati per un po' di tempo. Una volta finito, non lo caricherete più.

DESIGN

Il genere degli arcade/adventure visto in maniera originale e innovativa. Splendido il design di alcuni Buell.

PUNTEGGIO



- Grande atmosfera
- Ação frenética e coinvolgente
- Coloria sonora de brivido

K.O. 

- Sistema di controllo difficile da gestire
- I dialoghi a volte sono troppo lunghi
- Motore grafico non sempre all'altezza

Sviluppo → Totally Games
Prodotto → LucasArts
Requisiti → Pent. 30MB RAM,
 CD-ROM 4x, 131MB su disco rigido,
 joystick
ISBA → PII 450, 32MB RAM,
 CD-ROM 4x, 272MB su disco rigido,
 scheda acceleratore 3D

X-Wing: Alliance

La Forza scorre poco in questo titolo della LucasArts...



JOYSTICK

PRESTAZIONI 3D

Il gioco è stato progettato per i più famosi acceleratori 3D, ma c'è anche il supporto per le Glide. Maggiore numero di poligoni per le grandi astronavi e supporto per ogni scheda 3D esistente sono compresi nel prezzo.



SUPPORTO API: Direct3D, Glide

Guerre Stellari è una saga fantastica. Le trame dei film, i personaggi e il design delle astronavi sono sempre stati il massimo. Purtroppo, fino a oggi i giochi basati su questo mito non sono sempre stati all'altezza. Ce ne sono stati di buoni (Jedi Knight, Tie Fighter), di brutti (Rebellion, Rebel Assault), ma soprattutto di cattivi (Ewoks Adventure e tanti altri). Tra i titoli indimenticabili

dobbiamo necessariamente citare X-Wing, il primo vero simulatore di combattimento spaziale basato sull'universo di Star Wars, che aprì la strada al leggendario Tie Fighter e poi al deludente X-Wing vs. Tie Fighter. Alliance può essere considerato a tutti gli effetti la versione graficamente potenziata di X-Wing. Anche in questo caso i controlli sono molto semplici e se avete provato uno dei titoli precedenti, non dovrete praticamente impara-

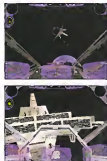
rare nulla. Il problema più grave è che il sistema di gioco non è stato aggiornato e le solite missioni (difendere un'astronave, farne fuori un'altra, identificare l'oggetto volante in avvicinamento) iniziano a essere veramente noiose. Anche se sono state introdotte battaglie su larga scala, missioni con obiettivi multipli e ancora più astronavi da pilotare, l'azione di gioco è ripetitiva e soprattutto non aggiunge nulla di nuovo rispetto



Che dire su questa foto... Sapete? Noi ediamo gli Ewoks!



L'X-Wing, grande creazione. Anche quando è fermo, sembra che si muova velocemente.



Potete anche guidare l'Y-Wing, famoso per la sua strana tendenza a esplodere dopo un paio di colpi.

ai titoli precedenti.

La grafica è stata notevolmente migliorata e potrete finalmente sfruttare tutte le risoluzioni più alte delle vostre amate schede grafiche. I modelli tridimensionali delle astronavi sono molto più ricchi di particolari e anche gli abbattoi dei veicoli sono estremamente dettagliati. Nel

Ecco il vostro Millennium Falcon, l'astronave più veloce della galassia. Ora potrete emulare il vostro eroe preferito, quel simpatico basterdo di Han Solo...

gioco farete parte di una famiglia di mercanti alle prese con dei pirati spaziali. Prima di diventare membri della Ribellione, dovrete prendervi cura di questi vostri nemici (il Viraxo, per la cronaca).

Queste missioni iniziali includono obiettivi tipo raccogliere oggetti e trasportarli, oppure intercettare i caccia nemici. Dopo qualche partita vi renderete subito conto di quanto il tutto sia ripetitivo e poco originale.

Gli sviluppatori avrebbero potuto facilmente rendere le cose più interessanti, ad esempio, costruendo una struttura di gioco non lineare. In questo modo una sconfitta avrebbe potuto influire sui livelli successivi, e la trama avrebbe potuto avere esiti più emozionanti. È previsto anche il multiplayer che è una versione leggermente migliorata di quello di X-Wing vs. Tie Fighter e vi consentirà di giocare in squadra o nel classico Deathmatch Mode. Il gioco può gestire fino a otto piloti in rete locale e due collegati via modem. Su Internet Gaming Zone avrete la possibilità di partecipare a battaglie che coinvolgono decine di astronavi. Chiaramente dobbiamo parlare anche del famoso Millennium Falcon, visto che uno dei punti di forza dichiarati di questo titolo è la possibilità di guidare la nave da trasporto di Han Solo. Potrete pilotarla sia in single che in multiplayer e inoltre sarà l'astronave che userete nell'ultima missione (la battaglia finale de Il Ritorno dello Jedi). Le cose che più ci ha stupito di questa astronave è che le torrette possono anche sparare automaticamente, e in questo caso, voi dovete comandare solamente i laser frontal.

È stato difficile non farsi trasportare dal fascino che può suscitare un gioco basato su Star Wars. Eppure alla fine ci siamo riusciti e quello che abbiamo scoperto è che Alliance è un prodotto decente, ma troppo superficiale per essere grande come X-Wing. È un vero peccato, perché tutti noi amiamo Guerre Stellari e vorremmo un simulatore spaziale veramente innovativo. Purtroppo, quando un gioco ha le vendite assicurate da un logo dorato sulla scatola, i programmatori si sentono autorizzati a non sforzarsi troppo, vero Lucas?

SCELTE DI VITA



Fare l'attore chiopista spaziale scelto importante. Alla fine degli Anni 90, il destino di molti protagonisti del grande schermo era già segnato. Ecco una lista di attori che sono finiti sotto un ruolo nel poster Star Wars a causa di altri impegni lavorativi.

CHRISTOPHER WALKEN

DOVEVA FARE → Han Solo
PERCHÉ NON CE L'HA FATTA → Anni 80 (che ha battuto Star Wars per l'oscuro carne miglior role)

COME SAREBBE CAMBIATO SW → Quel trace sarebbe diventato più oscuro, lento, sconsolato e più spettacolare di qualsiasi altro.



Christopher Walken

JOAN MARCUS
DOVEVA FARE → la vincitrice Leia
PERCHÉ NON CE L'HA FATTA → Rocky Fray (che ha battuto Star Wars per l'oscuro carne miglior role)

COME SAREBBE CAMBIATO SW → John Wickley avrebbe scritto Death Viper per ottenere la sua attenzione



Joan Marcus

NICK NOLTE
DOVEVA FARE → Han Solo
PERCHÉ NON CE L'HA FATTA → The Drop
COME SAREBBE CAMBIATO SW → Han Solo sarebbe stato costantemente ucciso



Nick Nolte



Sissy Spacek

DOVEVA FARE → la caposa Leia
PERCHÉ NON CE L'HA FATTA → Can-Can

COME SAREBBE CAMBIATO SW → La maleducazione avrebbe annullato gli Star Wars con i suoi poteri planetari



Sissy Spacek

DOVEVA FARE → Han Solo
PERCHÉ NON CE L'HA FATTA → Smokey and the Bandit

COME SAREBBE CAMBIATO SW → Avrebbe avuto una Ford Mustang per abbinare il TIE-Fighter



Sissy Spacek

DOVEVA FARE → Chewbacca
PERCHÉ NON CE L'HA FATTA → Every Which Way but Loose

COME SAREBBE CAMBIATO SW → Han sarebbe andato a casa a vedere

GRAFICA

Ben fatta, con texture pulite e ottimi effetti speciali, anche se rallenta molto alle risoluzioni più alte.

SUONO

Il solito impeccabile miscuglio di potenti effetti sonori che è lecito aspettarsi dalla LucasArts. Musiche prese direttamente dai film. Praticamente perfetta.

LONGEVITÀ

Se misurati per il single-player. Se avete la voglia di trovare qualcuno con cui giocare, il multiplayer vi terrà impegnati a lungo.

DESIGN

Molti buoni elementi che però non riescono a creare un vero capolavoro.

PUNTEGGIO

O.K.

- Guerre Stellari
- Semplice e immediato
- Splendidi missioni nella Forza Nera

K.O.

- Ripetitivo
- Troppi effetti
- Poco spazio per l'innovazione

Sviluppo → Vivendi Interactive
Prodotto → g9g Studios
Requisiti → Pentium, 32MB RAM, 500MB su disco rigido, CD-ROM, scheda audio/grafica 3D, modem 56K
Idoli → PC 386, 40MB RAM, scheda compatibile DirectX3, modem 56K, vita sociale

Everquest

La Storia Infinita

PRESTAZIONI 3D

È superbo per la Glide significa che la Voodoo 2 è la scheda migliore per far girare Everquest, anche se con la Riva TNT si ottengono immagini di qualità nettamente superiore. Il punteggio maggiore dato alla TNT deriva dal fatto che se installando i PC su cui abbiamo installato Everquest, ci sono stati alcuni problemi di compatibilità rispetto a Voodoo 2: in una le esplosioni erano completamente assenti e presentavano grosse anomalie, sull'altro il gioco si è rifiutato di riconoscere la nostra scheda 3D. I problemi, comunque, dovrebbero essersi risolti con gli ultimi driver disponibili. È prevista il supporto anche per la Rendition.

RIVA TNT



Voodoo 2



Voodoo 1



MATROX G200



SUPPORTO API: DirectX3, Glide

Recensire un gioco è un processo scientifico (a parte qualche eccezione...). C'è un inizio, uno svolgimento e, momento cruciale, una fine. Finito questo processo, Mario, il recensore, ha un quadro molto chiaro di tutte le caratteristiche del prodotto che ha provato e ha scolpito in mente gli elementi principali. A questo punto è il momento di dare il voto finale. Everquest è una di quelle eccezioni di cui parlavamo insieme a Quake

II, a Championship Manager 3 e a Tribes).

C'è sicuramente un inizio, che è entusiasmante e frustrante allo stesso tempo. Se c'è uno svolgimento, noi ancora non siamo riusciti a trovarlo dopo la bellezza di 60 ore passate a giocare. E la fine? In teoria dovrebbe esserci un confronto finale, anche perché così ci hanno detto quelli della g9g Studios, ma a meno che non vogliate perdere completamente ogni contatto con il mondo reale, sarà molto difficile vederlo. In pratica siamo di fronte a un titolo dalla longevità infinita.

Everquest è un GDR giocabile solo su Internet e con una scheda 3D. L'enorme mondo di Norrath è la patria di numerose razze tra cui elfi, halfling e umani, ma anche orchi, troll e strani esseri inde-

finibili. Una volta selezionata la razza, dovete decidere la vostra professione (guerriero, mago, chierico, cavaliere e molte altre), assegnare dei valori per le vostre abilità principali (forza, destrezza - le solite cose alla AD&D), scegliere il vostro aspetto, il nome e la religione e sarete pronti per l'avventura. È tutto molto semplice, ma gli sviluppatori hanno voluto imporre dei limiti per coinvolgere maggiormente i giocatori. Per esempio, non potrete scegliere nomi come "Il Vendicatore Superdotato di PCU" o "Ciclo-formaggio Sodomaco", ma solo appellativi in armonia con la razza che avete scelto e adatti a un gioco di ruolo (e ne verranno suggeriti alcuni). Questo è uno dei tanti accorgimenti per rendere l'atmosfera più credibile, e dimostra l'enorme sforzo dei programmatori per costruire un



Gnorbi con scarpe ridicole, ragni giganti, lupi rabbiosi e tramonti surreali - tutto questo è Everquest.





Il combattimento è a turni e la forza dei colpi dipende dalle vostre caratteristiche e dall'arma che impugnate. Guadagnerete esperienza semplicemente usando la vostra abilità.



Siate gentili, entrate in contatto con un gruppo di persone divertenti e giocare a Everquest diventerà ancora più bello. Quando siete soli in terre selvagge, avere amici può essere utile.

RECENSIONE IN TERZA PERSONA



Non ho giocato a Everquest, ma ne ho udito parlare molto. Ho fatto tutto ciò che ho potuto per saperne di più, e ho scoperto che è un gioco molto interessante. Ecco le mie impressioni.

GIUOCO
Il gioco è molto interessante, e tutte le caratteristiche sono in completo 3D. L'unica caratteristica che mi ha colpito è la grafica. È molto bella, e mi ha fatto pensare che il tutto sia perfetto. Everquest sembra un gioco molto interessante, e mi ha fatto pensare che il tutto sia perfetto.

SUONO
L'atmosfera è molto interessante, e mi ha fatto pensare che il tutto sia perfetto. Everquest sembra un gioco molto interessante, e mi ha fatto pensare che il tutto sia perfetto.

DESIGN
A Sergio mi ha fatto pensare che il tutto sia perfetto. Everquest sembra un gioco molto interessante, e mi ha fatto pensare che il tutto sia perfetto.

LONGEVITÀ
La durata del gioco è molto interessante, e mi ha fatto pensare che il tutto sia perfetto. Everquest sembra un gioco molto interessante, e mi ha fatto pensare che il tutto sia perfetto.

PUNTEGGIO
Meglio quando il gioco è più divertente. Everquest sembra un gioco molto interessante, e mi ha fatto pensare che il tutto sia perfetto.

O.K.
Il gioco è molto interessante, e mi ha fatto pensare che il tutto sia perfetto. Everquest sembra un gioco molto interessante, e mi ha fatto pensare che il tutto sia perfetto.

K.O.
Il gioco è molto interessante, e mi ha fatto pensare che il tutto sia perfetto. Everquest sembra un gioco molto interessante, e mi ha fatto pensare che il tutto sia perfetto.

REGO MALARA

mondo fantasy perfetto da ogni punto di vista. Anche il sistema economico e l'avanzamento di livello sono stati progettati in modo esemplare. È tutta questione di equilibrio e i ragazzi della Verant hanno fatto tesoro degli enormi problemi di Ultima On Line (che può essere tranquillamente descritto come la versione beta di Everquest). Siamo convinti che rendere gli oggetti più potenti estremamente costosi, eliminando allo stesso tempo tutti i trucchi per fare soldi in poco tempo, sia il metodo più giusto per rendere il gioco accessibile a tutti. Non ci sono abbastanza pagine per descrivere la profondità di questo titolo. I primi livelli sono ESTREMAMENTE noiosi e vi ritroverete a uccidere centinaia di ratti solo per accumulare un po' di esperienza, ma andando avanti potrete affrontare sfide più eccese ed emozionanti. Se avrete abbastanza pazienza (e

tempo), potrete dare sfogo ai vostri deliri di onnipotenza con personaggi potentissimi pronti a sgarbiare gli avversari. Se verrete uccisi dovrete ricominciare con meno punti esperienza e soprattutto senza equipaggiamento o denaro. Questo renderà ancora più difficile passare di livello, ma contribuirà a tenere alto il livello di sfide. Tutti questi elementi, insieme agli ambienti 3D veramente fantastici, vi terranno incollati allo schermo per giorni e giorni. Risolvere gli enigmi, portare a termine le numerose avventure che vi verranno affidate, cercare di ottenere un'arma più potente, incontrare altre persone con cui divertirsi, cercare di sopravvivere: tutto questo è Everquest. Abbiamo discusso e lungo sul voto da dare a questo titolo. Everquest ha molti bug, ma vengono risolti con continui aggiornamenti e comunque non compromettono mai la giocabilità. Le

velocità su Internet è buona, anche se il gioco rallenta sul server troppo affollati, soprattutto se non avete un modem veloce. Alla fine abbiamo deciso di darvi 9, anche perché ognuno di noi l'ha provato, ci sta ancora giocando e probabilmente lo farà a lungo. Everquest è uno dei giochi più affascinanti e divertenti degli ultimi tempi (ed è sicuramente meglio di Ultima On Line).

GRAFICA

Eccellente. Le texture molto varie conferiscono alla città e alle creature un look fantastico.

SUONO

Le musiche e gli effetti sonori sono evocativi e coinvolgenti.

LONGEVITÀ

Senza fine. Come Ultima On Line, ma ancora più profondo. Un must per ogni fan di GDR.

DESIGN

I limiti imposti dai programmatori vi costringono a giocare a Everquest per come è stato inteso. Le decisioni difficili sono state prese con competenza.

PUNTEGGIO

O.K.

- Causa dipendenza
- Progettato per essere divertente per tutti
- interfaccia eccellente

K.O.

- Causa dipendenza
- Alcuni server sono molto lenti
- Rovina la mia vita normale



Messare ratti giganti, il nostro nuovo passatempo preferito.

Sviluppo → Big Ace
Prodotto → LucasArts
Acquisiti → Paso, 32MB RAM, CD-ROM 4x, 130MB su disco rigido, scheda accelerata 3D
IDEALI → Pentium, 64MB RAM, 300MB su disco rigido, scheda 3D e un gamepad

Star Wars Episodio I: La Minaccia Fantasma

Finalmente è arrivato... ah, non è il film...

MULTIPLAYER

PRESTAZIONI 3D

Star Wars: La Minaccia Fantasma richiede necessariamente una scheda 3D per girare. Il supporto per Direct 3D 95 fa sì che qualsiasi scheda presente sul mercato possa funzionare a dovere. Indubbiamente la Riva TNT è quella che si è comportata meglio, come al solito per una ragione: quella delle linee gli rispetto alla Voodoo 2. Che la Forza sia con voi.

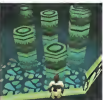


SUPPORTO API: Direct 3D

Star Wars: La Minaccia Fantasma (The Phantom Menace, in inglese) passerà sicuramente alla storia per il film che ha riscosso maggiore successo negli ultimi tempi. Pensate che nel primo week-end di programmazione (ricordiamo che in America è uscito il 19 maggio) ha incassato oltre 78 miliardi, battendo tutti i record precedenti. Inoltre, alcuni esperti (che bravi che sono...) hanno calcolato che il film di Lucas dovrebbe superare i 2.000

miliardi di incasso solo ai botteghini, una cifra nettamente superiore a quella ottenuta lo scorso anno da Titanic. Eppure il nostro George Lucas sembra non accontentarsi. Oltre al film, in America sono già usciti tutti i gadget possibili e immaginabili: giochi per PC e console, modellini, maglietta e si dice anche un'edizione limitata del Viagra con poteri Jedi. Ecco quindi in perfetto orario il gioco Star Wars Episodio Uno: La Minaccia Fantasma. Tutti noi qui in redazione era-

vamo molto ansiosi di vedere cosa avevano creato quei geni della LucasArts. Purtroppo però, le nostre attese non sono state premiate da un titolo veramente valido. Infatti, diciamolo subito, questo Minaccio Fantasma si è rivelato una mezza delusione. Ma procediamo con ordine... Di base, Episodio Uno è un classico arcade/adventure/platform/GDR con visuale in terza persona. Il vostro compito sarà quello di prendere il controllo dei vari personaggi del film (Obi Wan Kenobi, la Regina Amidala, il Capitano Panaka e Qui-Gon Jinn) per sconfiggere le forze del male in una serie di livelli di difficoltà crescente. Nel corso della vostra avventura, dovete saltare su delle piattaforme per raggiungere posti altrimenti inaccessibili, risolvere alcuni enigmi del tipo "trova la chiave che apre



Questa è una delle sezioni che potrete superare solo utilizzando il salto. Peccato che per riuscirci ci metterete almeno mezz'ora. Frustrante.



I filmati di intermezzo sono davvero spettacolari. Alcune sono sequenze prese direttamente dal film.

| |
|---|
| Sviluppo → Angel Studios |
| Distribuzione → Microsoft |
| Requisiti → PI 285, 32MB RAM, CD-ROM 2x, 16MB su disco rigido, scheda acceleratrice 3D |
| Strati → PI 400, 64MB RAM, 300MB su disco rigido, Windows 3 |

Midtown Madness

La pazzia metropolitana della Microsoft

PRESTAZIONI 3D

Midtown Madness supporta tutte le maggiori schede 3D sul mercato. Il dettaglio grafico non è molto alto, ma il numero di oggetti tridimensionali messi da questo gioco è davvero impressionante. Quindi, oltre a una schiatta 3D, cercate di procurarvi una buona quantità di RAM (almeno 64MB) e un processore abbastanza veloce (almeno un PI 255) se volete una buona fluidità.



SUPPORTO API: DirectX3

Ci sono titoli destinati a cambiare per sempre il mondo dei videogiochi. Titoli che propongono caratteristiche talmente interessanti o innovative che non possono passare inosservate. Non si tratta necessariamente di capolavori, ma certamente di prodotti originali. Il nuovo gioco dell'emula/odiatra Microsoft appartiene sicuramente a questa categoria. Anche se Midtown Madness non è una pietra miliare nella storia dei videogiochi, bisogna ammettere che i programmatori della Angel Studios sono stati in grado di ricreare con realismo ed efficacia il traffico di una città. In pas-

sato molti altri avevano provato a fare qualcosa del genere, ma i primi a essersi riusciti veramente sono stati loro, e possiamo assicurarvi che correre per le strade di una metropoli è molto più divertente che gaggiare sui soliti circuiti. Passare un incrocio con il rosso spingendo a sportellate l'avversario contro le macchine ferme è un'esperienza assolutamente indimenticabile. Praticamente è un sogno che diventa realtà.

MM mette a disposizione dieci veicoli differenti che potrete guidare per le vie di Chicago infrangendo ogni regola possibile del codice della strada. La cosa incredibile è che l'area riprodotta di questa città è praticamente identica alla controparte reale. Sono presenti una miriade di incroci, ponti, parchi, autostrade e anche uno stadio. Tra le auto disponibili segnaliamo il nuovo Maggiolino, la Ford Mustang (sia quella nuova che quella degli Anni '70), una Cadillac, un autobus e addirittura un camion. Non ci sono parole per descriverli la soddisfazione che si prova dopo aver percorso due chilometri di autostrada contornata a bordo di un camion con rimorchio... mitico!

Le modalità di gioco disponibili sono quattro: Cruise (potete andare in giro liberamente), Blitz Race (una specie di corsa a tempo), Checkpoint Race (bisogna raggiungere una serie di bandiere

sparse a caso per la città) e Circuit Race (dovrete seguire un percorso predeterminato). Vincendo le gare accumulerete dei punti che vi consentiranno di sbloccare tutte le auto segrete del gioco, tra cui si nasconde anche una Panco da competizione con un motore da più di 600 cv.

Uno degli aspetti più divertenti del gioco sono gli spettacolari incidenti che causerete nel corso delle vostre gare. Purtroppo, però, la vostra vettura non è indistruttibile. Dopo un certo numero di danni si ridurrà a un cartoccio di lamiera fumanti e voi sarete costretti a ricominciare da capo. Per questa ragione, vi troverete spesso a fare delle manovre pericolose per evitare di schiantarvi contro gli avversari o gli elementi di sfondo. Ogni macchina selezionabile è caratterizzata da prestazioni differenti. Per esempio, il camion è lento e resistente, mentre la Panco Roadster è estremamente veloce, ma si disintegra al primo incidente. La cosa migliore è scegliere l'auto in base alle caratteristiche della sfida che state per affrontare. La grafica di Midtown Madness merita un discorso a parte. Per riuscire a dare la sensazione di una città trafficata, i programmatori della Angel hanno pensato di diminuire al minimo i dettagli degli elementi di sfondo in modo da rendere le animazioni fluide



I modelli delle auto gestite da computer sono molto semplici, ma fanno tanto male se li prendete frontalmente.



Un Maggiolino gira tranquillo per le vie di Chicago, ma... ho fatto tardi... Mio Dio... Neanche Bo e Luke oserebbero tanto.

anche quando sullo schermo sono presenti più di 30 macchine contemporaneamente. Fortunatamente, la vostra macchina non ha subito questa semplificazione e viene visualizzata con grande cura per i particolari. Gli edifici sono tantissimi e tutti realizzati in modo accettabile. Forse le texture che li ricoprono non sono il massimo, ma fanno comunque una buona figura. È chiaro che la velocità e la fluidità erano il pensiero primario durante lo sviluppo di *Midtown Madness*. Infatti il gioco ha delle prestazioni accettabili anche sui computer meno potenti. Comunque per ottenere il mas-

simo è obbligata una scheda 3D. Per quanto riguarda la giocabilità, che poi è la cosa più importante, possiamo dirvi una cosa sola: *Midtown Madness* è dannatamente divertente. Da quando è arrivato in redazione, nessuno gioca più a *Cornegeddon 2* (beh, quasi...), visto che il maggior realismo rende *MM* una cura più efficace per la stress da traffico. Le macchine non sono molte, ma le fedeltà con cui è stata ricostruita la città di Chicago è davvero impressionante. Per la prima volta in un videogioco, si ha la sensazione di guidare veramente per le strade di una metropoli.



Tra le auto disponibili c'è anche questo Tir con rimorchio. Lento, ma veramente molto resistente.

PERICOLI AL VOLANTE

Dopo le felle di "Giuliano (Ufficiali)", abbiamo deciso di tentare una lista di personaggi famosi per le loro scopiate su quattro ruote. Ma solo consiglio: se li incontrate, cambiate subito strada!



ROMA → Jake ed Elwood
PROFESSIONE → Musicisti
PROFESSIONE AL VOLANTE → Hanno fatto mangiare la polvere alla polizia, all'Fbi e ai narcisti dell'Albania

ROMA → Ol' Simpson
PROFESSIONE → Ex giocatore di Football ed ex marito
PROFESSIONE AL VOLANTE → Ha fatto mangiare la polvere alla polizia su una Highway americana, ma poi lo hanno ucciso...

ROMA → Be a lorde
PROFESSIONE → Contadino
PROFESSIONE AL VOLANTE → Hanno fatto mangiare la polvere a Resco e Boss Hog

ROMA → Sergio Pennacchini
PROFESSIONE → Redattore di PCU (l'aschiale, questa è qui che è buona, behhhhhhh)
PROFESSIONE AL VOLANTE → È passato col rosso, a la polizia gli ha fatto mangiare la polverina...

GRAFICA

Non molto dettagliata, ma senza dubbio fluida e veloce

SUONO

Bellissime le imitazioni degli automobilisti contro di voi. Nella media tutto è resto.

LONGEVITÀ

Non molto alta. Tutto dipenderà dal supporto su Internet.

DESIGN

Originale e divertente. È previsto anche il supporto per il multiplayer. Dobbiamo dire altro?

PUNTEGGIO



+ O.K.

→ Deliziosamente divertente
→ Originale
→ Si può andare comodamente in autostrada

K.O.



→ Grafica poco dettagliata
→ Poche vetture
→ Troppo facile vincere le gare

Sviluppo → Eidos Software
Prodotto → Take a Interactive
Requisiti → Pent. 33MHz RAM, CD-ROM 4x, scheda accelerazione 3D
IDEALE → PII 333, 64MB RAM, 142MB su disco fisso, Windows 2 o Riva TNT

Hidden & Dangerous



Quando meno te l'aspetti...

MULTIPLAYER

PRESTAZIONI 3D

Hidden & Dangerous supporta pienamente il Quack 3D, per cui se avete una scheda 3D compatibile non dovreste avere problemi. Su la Voodoo 2 che la Riva TNT si sono comportate benissimo, anche se la scheda Voodoo offre immagini di qualità più alta. Comunque, anche il processore è molto importante, visto che se non avete una CPU veloce (almeno un PII 333), il gioco potrebbe scattare notevolmente.



SUPPORTO API Direct3D

La Mission Software è un team di sviluppo con sede nella Repubblica Ceca. Forse può sembrare strano sentir parlare di gruppi di sviluppo provenienti da paesi dell'est, ma col mondo dei videogiochi in continua espansione è normale che nuove realtà si affaccino sul mercato. Hidden & Dangerous è il primo titolo di una certa rilevanza prodotto da questa software house e dobbiamo dire che i risultati sono assolutamente incredibili. H&D è un capolavoro nel suo genere, un gioco in grado di offrire un'esperienza davvero indimenticabile. Dopo Rainbow Six, sembra che il mondo degli strategici in prima persona subirà un altro scossone.

Il modo migliore per definire questo Hidden & Dangerous è dire che si tratta di una versione in tre dimensioni dello splendido Commandos. Infatti entrambi questi titoli sono degli strategici in tempo reale ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale. Tuttavia, grazie alla sua grafica in 3D e un'azione in prima persona tipica degli sparatutto in soggettiva, H&D può vantare una profondità maggiore rispetto al capolavoro della Pyro Studios. Il vostro compito sarà quello di comandare una squadra di quattro soldati. Dovrete affrontare con successo 24 missioni differenti per sconfiggere definitivamente la minaccia nazista. Le locazioni in cui si svolge il gioco sono molto varie. L'avventura ha inizio nelle fore-

ste della Danimarca e successivamente si sposta in Italia, Norvegia e Germania. Anche se i livelli potrebbero sembrare pochi, bisogna tener presente che ogni missione può durare molto a lungo e soprattutto che il livello medio di difficoltà è decisamente alto. All'inizio del gioco vi ritroverete a bordo di un bombardiere che, con la vostra solita fortuna, viene abbattuto dai Tedeschi. A questo punto dovete lanciarsi con il paracadute e una volta a terra trovare i vostri compagni di squadra aiutandovi con la bussola e con qualche punto di riferimento. Vi possiamo assicurare che fin dalla prima missione vi renderete conto di quanto sia impegnativo questo titolo. Nei stessi primi di riuscire a portarla a termine abbiamo dovuto ricominciare tutto da capo svariate volte.



Anche quando la situazione sembra tranquilla non dovete mai abbassare la guardia.



Le ambientazioni cittadine sono veramente affascinanti. C'è anche un Hotel (non si sa mai...potreste incontrare qualche simpatica frau!ain...)



Tra le varie missioni, quella nell'Artico è sicuramente la più divertente.

Spesso basta un piccolo errore per compromettere l'intera missione. Il nostro consiglio però è quello di non scoraggiarsi mai e di ribentare finché non raggiungerete il livello successivo. Certo, H&D è difficile, a volte diventa addirittura frustrante, ma è uno di quei pochi titoli che regala soddisfazioni enormi quando fate le cose per bene. Colpire un soldato tedesco con il fucile da cecchino a 500 metri di

distanza è quasi meglio di una romantica serata con Anna Falchi (scherziamo, mica ci avrete creduto, vero?). Durante la partita avrete il pieno controllo su tutti e quattro i personaggi. Potrete cambiare soldato in qualsiasi momento e dare ordini ai vostri compagni senza doverli controllare direttamente. In pratica l'impostazione è molto simile a quella di Rainbow Six, anche se l'ambientazione è completamente differente. Nelle prime partite avrete qualche problema per gestire con efficacia il vostro gruppo di coraggiosi soldati, ma dopo alcune ore di pratica tutto vi sembrerà più semplice. La visuale è in terza persona, con i personaggi inquadrati di spalle. Quando avrete bisogno di mirare con precisione potrete comunque passare all'inquadratura in soggettiva. Gli effetti delle armi e delle esplosioni sono molto buoni e la pioggia è estremamente realistica. Una delle caratteristiche più incredibili di H&D è l'enorme quantità di armi che potrete usare. Ci sono praticamente tutti gli strumenti di morte della Seconda Guerra Mondiale e

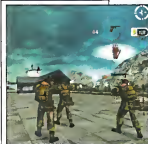
potrete sparare via i Nazisti con diversi tipi di pistole, fucili, mitragliatrici, carabine di precisione, granate ed esplosivi di varia natura. Anche l'equipaggiamento è molto importante, visto che sarete voi a decidere prima di ogni missione. La quantità di oggetti che deciderete di portarvi dietro influirà direttamente sulle vostre capacità di movimento e per spostarvi rapidamente dovrete ridurre al minimo la zavorra. Un altro aspetto fondamentale sono le munizioni, visto che non ne troverete molte in giro (i bei tempi di Quake li sono passati...). I ragazzi della Illusion hanno creato una vera e propria simulazione di guerra dove il realismo è fondamentale, per cui sarete costretti a pianificare tutto con la massima precisione. La grafica di *Hidden & Dangerous* è molto curata. Anche se l'uso di una buona scheda 3D e di un processore veloce è fondamentale per poter apprezzare tutti i dettagli, vi assicuriamo che quando vedrete questo titolo girare, sarete veramente contenti di come avete investito i vostri risparmi. Anche il sonoro è di ottimo

Siete soli e borbote di una nave. Questa situazione non promette nulla di buono.

livello, con musiche d'atmosfera ed effetti realistici. Insomma, siamo di fronte a uno dei titoli più sorprendenti del 1999. Alla Illusion Software sono riusciti a creare uno gioco impegnativo e dannatamente coinvolgente. La giocabilità è fantastica e se avrete il tempo per fare pratica con il sistema di controllo, avrete delle grosse soddisfazioni. Se siete appassionati di questo genere e vi siete stufati di *Commandos*, allora questo è il titolo che stavate aspettando. Se non vi piacciono gli strategici, dategli comunque un'occhiata, potreste cambiare idea.



Questa postazione antiaerea sta per fare una brutta fine.



Dobbiamo assolutamente riuscire a entrare in questa base. Non sarà affatto facile...



GRAFICA

Ottima. Personaggi e ambienti molto dettagliati. Anche gli effetti di luce sono davvero spettacolari.

SUONO

Buone le musiche. Gli effetti sonori sono molto realistici.

LONGEVITÀ

E' un titolo molto impegnativo che richiede più tempo per essere completato.

DISEGNO

H&D è in grado di offrire un'esperienza di gioco unica. Fantastico.

PUNTEGGIO

O.K.

- Realistico
- Atmosfera coinvolgente
- Missioni molto varie

K.O.

- Lento su PC meno potenti
- A tratti molto difficile
- Metodo di controllo poco immediato

| | |
|--------------------|--|
| Sviluppo → | Cristal Dynamics |
| Prodotto → | Edios |
| Requisiti → | PCo MMX, 32MB RAM, 200 MB su disco rigido, CD-ROM, su- schina 3D |
| IDEALI → | Per ioe, 64MB RAM, CD-ROM su, Schind Voodoo 2 |

Soul Reaver: Legacy of Kain

Il ritorno del vampiro...

PRESTAZIONI 3D

Entra a una nuova puntata della serie "I box veramente utili di PC Ultima". Questo volta il protagonista è Legacy of Kain, un arcade in terza persona alla Tomb Raider, che per girare al meglio richiede necessariamente una scheda 3D. Secondo il nostro parere, la Voodoo 2 è l'acceleratore più adatto per questo titolo della Eidos. Comunque le prestazioni sono più che accettabili con qualsiasi scheda 3D presente sul mercato.

VOODOO 2



TNT



MATROX G200



SUPPORTO API: Glide, Direct 3D

Sembra proprio che i vampiri siano diventati la moda del momento. Nel mercato del video giochi non c'è mai stato molto spazio per questi affascinanti personaggi, eppure Legacy of Kain è solo uno dei prossimi titoli che avranno le creature della notte come protagonisti principali. Infatti, dopo l'annuncio di Werewolf e Vampire, ecco arrivare nei negozi il tanto atteso Soul Reaver: Legacy of Kain, il secondo capitolo di un gioco apparso lo scorso anno sia su PC che su PlayStation. Sviluppato dalla Cristal Dynamics, COX è un arcade/adventure in terza persona alla Tomb Raider. Questa volta invece della tetta di Lara Croft, il protagonista è un povero vampiro di nome Raziel. La trama ci rivela che Raziel, dopo aver tradito il suo Imperatore Kain si unisce ad alcuni tizi misteriosi di nome Dark Gods. Il vostro compito sarà quello di eliminare Kain una volta per tutte per aiutare questa gente a trovare una terra in cui vivere. In cambio riceverete il potere assoluto nel mondo dei vampiri e forse un posto come

protagonista nell'imminente Tomb Raider VIII: Lara si fa le creature della notte. Non male, no?

Per muovere Raziel potrete usare indifferente sia la tastiera che il gamepad. L'unico problema è che il controllo tramite tastiera risulta molto scomodo e impreciso. Muovere il vostro personaggio con i tasti freccia è praticamente un'impresa da eroi. Fortunatamente le cose migliorano notevolmente se usate un buon controller. La visuale è in terza persona, con una telecamera che inquadra l'azione dall'alto (come al solito). Il vostro vampirello sarà in grado di compiere tutta una serie di movimenti tipici di questo genere di giochi come saltare, nuotare, correre e naturalmente

combattere. La vostra arma principale sono gli artigli, anche se più avanti nell'avventura imparete alcuni incantesimi molto potenti, sia di attacco che di difesa. Inoltre potrete anche usare delle armi che troverete per strada, come bastoni o lance. Una caratteristica davvero particolare del vostro personaggio è la possibilità di succhiare le anime agli avversari dopo averli sconfitti. Per farlo dovrete semplicemente premere un tasto quando siete vicini all'anima in questione. Catturare gli spiriti dei nemici appena uccisi è un elemento fondamentale di Legacy of Kain. Infatti dopo aver succhiato lo spirito di un mostro, diventerete più forti, e acquisite abilità e incantesimi spe-



All'inizio potrete fare affidamento solo sui vostri affilati artigli...

Sviluppo → Zypper Interactive
Prodotto → MicroProse
Acquisti → Ps4, 3200 di RAM,
 200 MB su disco fisso, CD ROM UK
Idee → 701 ago, 100MB di RAM,
 audio su disco rigido, schede TNT2,
 joystick, Microsoft Windows

MechWarrior 3

Ecco uno dei motivi per cui facciamo questo lavoro

PRESTAZIONI 3D

General: probabilmente saprete che preferiamo la TNT alla VisioDuo. È un nostro parere, ma sinceramente la resa più ricca e realistica dei colori e il miglior contrasto della TNT sono tutta un'altra cosa. Inoltre, l'ultima resa alla risoluzione di 640x480 è più nitida. Il miglior voto dato è TNT.

RIVA TNT



Voodoo 2



Voodoo 1



MATROX 6200

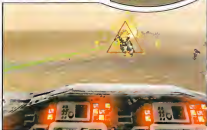


API SUPPORTO DirectX9, Glide

Bastano appena 5 minuti per rendersi conto che *MW3* è un capolavoro. I primi 30 secondi li passerete a guardare l'incredibile grafica con la beva alla bocca e dopo due minuti avvertirete una piacevole sensazione di onnipotenza mentre punterete quattro lanciamissili e sei laser contro un edificio. Tre parole: è veramente incredibile. Chiunque abbia giocato a *MechWarrior 2* o al suo seguito,

MW2: Mercenaries, si troverà immediatamente a proprio agio. Lo scenario è il solito: "Sei l'unica unità sopravvissuta sul pianeta, ora devi riuscire a uscire vivo da questo maledetto inferno". Insomma, il solito "cerca e distruggi". In tutto ci sono quattro campagne, composte ognuna da un numero di missioni variabile tra 4 e 7. In poche parole, *MW3* vi terrà impegnati a lungo, soprattutto se consideriamo le mappe e gli scenari che tra poco tempo troveremo su Internet. Prima di salire sul vostro Mech dovreste sorbirci un incomprensibile briefing, illustrato da un tizio che sembra sul punto di collassare da un momento all'altro. Alla fine di ogni missione potrete recuperare tutti i resti dal campo di battaglia

(a volte anche interi Mech) per riparare o potenziare il vostro mezzo o quelli dei vostri compagni. Il bottino viene conservato in apposite MFB (Mobile Field Bases), che in pratica sono tre autocarri in grado di riparare e rifornire il vostro Mech in qualsiasi momento. Proteggere questi veicoli sarà fondamentale per portare a compimento le campagne. Anche se dovrete confrontarvi con torrette fisse, carri armati, elicotteri e truppe d'assalto, la maggior parte dei combattimenti si svolgerà contro altri Mech. Il fulcro del gioco è proprio questo: scagliare le vostre 70 tonnellate di metallo semovente contro il nemico e scoprire chi ha la mira migliore. Ci sono dozzine di armi differenti che si possono collegare tra loro per massimizzare l'effetto distruttivo.



Giganteschi robot alla mia sinistra... giganteschi robot alla mia destra... nessuna didascalia divertente in vista...



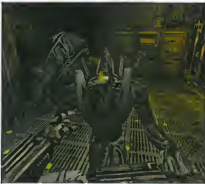
| |
|--|
| Sviluppo → Rebellion |
| Prodotto → Fox Interactive |
| Requisiti → Pentium MMX con 32 Mb di RAM, scheda acceleratore 3D, 128 Mb su disco fisso |
| Media → Pilas con cd-R di RAM, scheda Videoc o AGP TNT |

Aliens versus Predator

Farlo in tre è più emozionante...

PRESTAZIONI 3D

La differenza nella resa visiva delle varie schede è praticamente nulla, anche se la TNT può vantare prestazioni maggiori rispetto alla Videoc 2. In ogni caso il gioco è veloce, scorrevole, piacevole e con una grafica davvero spettacolare. Cosa volete di più?



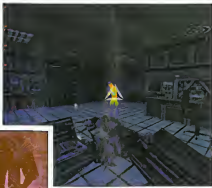
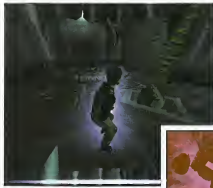
Per saltare teste aliene è veramente uno spasso!

Alien vs. Predator è veramente un gran gioco. I ragazzi della Fox Interactive sono riusciti a ricreare perfettamente l'atmosfera del film e della serie a fumetti. Siamo di fronte a uno sparatutto in soggettiva veramente completo, che vi farà presto dimenticare dell'appuntamento con la blondina che avete rimorchiato ieri in spiaggia. AvP vi offre la possibilità di rivestire tre ruoli differenti: lo spietato Alien, il Marine coloniale, o il letale Predator. È incredibile come i programmatori della Rebellion siano riusciti a ricreare un'esperienza di gioco totalmente differente per ognuna delle tre razze. L'Alien è un personaggio davvero unico. La sua abilità nel camminare su qualsiasi superficie (anche sulle pareti...) e i suoi micidiali artigli lo rendono una perfetta macchina da guerra. Il Predator è probabilmente il personaggio più forte del gioco, grazie soprattutto alla sua capacità di rendersi invisibile. Infine, il Marine, anche se è quello meno forte fisicamente, è comunque dotato di un arsenale dalla potenza davvero devastante.

AvP offre cinque livelli per l'Alien e sei per il Predator come pure per il Marine. Inoltre, per ogni razza sono previste altre cinque mappe bonus, che potrete sbloccare solo quando avrete completato le missioni principali. L'aspetto generale, il sonoro, la grafica, le armi (insomma, tutto...) sembrano essere usciti direttamente da uno dei film. Usare il Marine, per esempio, è semplicemente fantastico. Mentre girate per i livelli, accompagnati dall'angosciante bip del rivelatore di movimento, vi sentirete davvero come Sigourney Weaver alle prese con la Regina Aliena. Se usate il Predator, oltre alla visuale normale, simile a quella umana, potrete usare uno speciale sistema di rilevamento per

gli Alien o gli altri Predator. Inoltre, potrete rendervi invisibili agli umani (gli Alien potranno sempre vedervi...) e guarirvi usando un po' dell'energia del vostro inseparabile computer da polso. L'Alien può attaccare in tre modi: con la coda, con gli artigli e con un morso in grado di staccare di netto la testa all'avversario. Inoltre, possiede due differenti visuali, una per spostarsi al buio e l'altra per dare la caccia agli umani. Anche se l'Alien non è sicuramente la razza più potente, è di certo quella che regala le maggiori soddisfazioni. Per rotolare per terra la testa di un povero marine dopo un morso ben assestato è un'esperienza assolutamente da provare.





ALIENI FAMOSI



ALF
RAMOSO PER → Essere ramificato sulla tema alla fine degli Anni '80, evolvere tutti e dare un sacco di problemi ai Tannori.

ESICITA' → 1/2 Su tirato da un avido beuto di cuorai di nebulite.

MOREK DA ORIK
RANDSO PER →
 Estate appena in be-
 bratio episodio di
 "Happy Days", bere
 con il dio, parlare a
 piante e avere fatto
 senso con Mindy
EREDITÀ → Da
 quando la gente si è
 stancata dei suoi
 insulti giochetti di
 parole, Morek ha
 cominciato a fare uso
 sennò di stapefa-
 na. In un'occasione
 la Robin Williams

JAR JAR FAMOSO PER → Vivere in una galassia lontana ed essere la rovina di Episode One
CREDITÀ → Per ora nessuna, ma con Episode One in arrivo, tutto può accadere

I MINDRENDERS FAMOSI PER: → Essere i nemici del mitico Zak McKracken e per l'uso di occhiali da sole.
IDENTITÀ: → Puntropo, l'ultimo dei Siamois, ancora aspettando Zak McKracken e il Capito l'arrestare?

Ad aumentare ancora di più la tensione che si respira giocando a AvP, i programmatori hanno inserito un sistema di illuminazione dinamica che aumenta molto il coinvolgimento del giocatore. Per esempio, nelle partite in multiplayer, potrete distruggere tutte le fonti di illuminazione in modo che i Marine si ritrovino al buio.

In questo modo, li potrete massacrare in tutta tranquillità, spargendo panico e terrore tra gli avversari. La grafica e le animazioni sono spettacolari, con delle routine di danneggiamento così raffinate che sarà possibile far saltare le dita a un alieno o tranciarli la coda in due. I Predator non possono essere smembrati, a differenza degli umani che però muoiono all'istante, mentre gli Alien continueranno a lottare tra gli schizzi del loro sangue acido. Per quanto riguarda il livello di difficoltà, AvP è veramente im-

gnativo. Inoltre, a complicare le cose, c'è un sistema di salvataggio veramente assurdo, che non permette di salvarsi durante il livello. Anche se un comune quicquassie forse avrebbe reso le cose troppo facili, dei punti di salvataggio dislocati nei livelli più grandi (specialmente quelli dell'Alien) avrebbero risparmiato molta fatica a noi poveri giocatori. Il multiplayer è appassionante, con una marea di opzioni disponibili. Una delle modalità che ci è piaciuta di più è quella della sfida tra un singolo Predatore e una squadra di Marine coloniali. Smettete a giocare.

Se le campagne principali fossero state più lunghe e le opzioni di salvataggio più ragionevoli, il gioco sarebbe stato quasi perfetto. Per il resto, la grafica e il sonoro sono al top, l'atmosfera è così pesante da poter essere tagliata a fette e il design dei personaggi è identico a quello

dei film. Sfortunatamente, se da un lato ci si sente appagati dopo aver completato le varie missioni, questa soddisfazione è in gran parte mitigata dalla frustrazione di aver dovuto ripetere il livello troppe volte.

Nonostante questo, AvP rimane un titolo altamente consigliato in grado di offrire una delle azioni di gioco più intense e spettacolari mai viste su un PC.

GRAFICA

Personaggi dettagliati e mirati alla perfezione, grandiosi effetti di illuminazione e livelli vari e complessi.

SUONO

Grande atmosfera. Purtroppo, il sonoro DAX 3D è l'unico attualmente supportato.

LONGEVITÀ

I tre personaggi sono molto differenti, ognuno con le proprie abilità speciali. In più, il multilayer è fantastico.

DESIGN

Le missioni sono ben costruite e d'atmosfera, anche se il livello di difficoltà non è ben calibrato.

PUNTEGGIO



- Grande atmosfera
- Sistema di controllo semplice ed efficace
- Azione di gioco intensa



- Non è possibile salvare durante un livello
- Per cui, è terribilmente difficile
- Anche a costo di sembrare neso (chei vorremmo più livelli)

Questo è quello che noi definiamo uno stupido ottimista.

SVILUPPO → Team Software
PRODOTTO → Rage Software
REQUISITI → 486, 32MB RAM,
 500 KB di spazio su disco fisso
IDEALI → 70 per cento 486 IBM,
 Windows 2.0, 386 con chip

Expendable

Siete solo carne da macello...

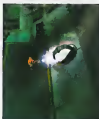
MULTIPLAYER

PRESIAZIONI 3D

La grafica di Expendable è analitica, con effetti di luce altrettanto spietati. Anche se non è obbligata a una scelta 3D, vi scoraggiamo caldamente di acquistare questo gioco senza uno di questi preziosi dispositivi hardware. Sia la Riva TNT che la Voodoo 2 si sono comportate splendidamente, anche se la velocità della 3D è un po' modesta. Una ragione: il livello è molto grande (200 x 100 metri) e ci sono molti nemici.

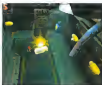


SUPPORTO API: Direct 3D, Glide



La Rage Software è una delle software house più all'avanguardia nel mercato di videogiochi per PC. Tutti i prodotti di questo team di sviluppo si sono fatti notare per l'ottima realizzazione tecnica e spesso sfoggiano una grafica nettamente superiore alla concorrenza. Sicuramente molti di voi ricorderanno Incoming, un divertente sparattuto con effetti di luce ed esplosioni a dir poco esaltanti. Ora è la volta di questo Expendable. È un sparatutto estremamente semplice e frenetico. Nel pannello di un mercenario molto macho (alla Quake II), dovete superare una serie di livelli in 3-D per difendere il pianeta Terra dalla solita razza aliena (i Charva, per la precisione). Come sempre, avrete a vostra disposizione un arsenale di tutto rispetto. Le armi sono in tutto 13 e variano dalle semplici pistole e granate, fino al cannone Vulcan e ai devastanti razzi a testata multipla. La cosa interessante è che molti di questi giocattoli possono essere potenziati grazie ai numerosi bonus sparsi per ogni livello. Le mappe sono realizzate molto bene, con costruzioni originali che non aspettano altro se non di essere rase al suolo. Dovrete farvi largo attraverso le rovine di una colonia terrestre fino a territori alieni pieni di strane creature dove vengono tenuti prigionieri gli esseri umani.

La visuale è in terza persona e i movimenti della telecamera permettono di tenere sempre sotto controllo l'area di gioco. La cosa più impressionante sono senza dubbio gli effetti di luce delle armi e delle esplosioni. La Rage è riuscita a stupirci ancora una volta. L'azione di gioco è molto semplice e frenetica. Vi assicuriamo che non passerete più di cinque secondi senza premere il grilletto della vostra arma. I nemici sono tantissimi e, anche se non sono molto intelligenti, hanno comunque un'ottima mira. Inoltre, alla fine di ogni livello, vi dovete scontrare con i classic boss (alcune sono davvero tosti da distruggere). Il controllo del vostro alter-ego è molto intuitivo. Potrete muovervi liberamente in ogni direzione, sparare, cambiare arma e anche effettuare lo straf. Anche se con la tastiera si ottengono comunque risultati accettabili, il nostro consiglio è di procurarsi un buon joystick per poter agire più velocemente. Se avete due controller potrete addirittura giocare con un vostro amico sullo stesso computer, e questa è una modalità abbastanza rara sui titoli PC. Inutile dire che massacrare alieni in due è molto più divertente... Insomma, il nuovo lavoro dei ragazzi della Rage è divertente e senza troppe pretese, con una meccanica di gioco semplice e frenetica e una grafica mozzafiato. Se vi siete stancati dei soliti sparattuti in soggettiva e la distruzione totale è il vostro sogno, allora Expendable è il titolo che fa per voi.



Sparando alle casse, potrete ottenere bonus utili, come armi e salute extra.

La visuale è in terza persona e i movimenti della telecamera permettono di tenere sempre sotto controllo l'area di gioco. La cosa più impressionante sono senza dubbio gli effetti di luce delle armi e delle esplosioni. La Rage è riuscita a stupirci ancora una volta. L'azione di gioco è molto semplice e frenetica. Vi assicuriamo che non passerete più di cinque secondi senza premere il grilletto della vostra arma. I nemici sono tantissimi e, anche se non sono molto intelligenti, hanno comunque un'ottima mira. Inoltre, alla fine di ogni livello, vi dovete scontrare con i classic boss (alcune sono davvero tosti da distruggere). Il controllo del vostro alter-ego è molto intuitivo. Potrete muovervi liberamente in ogni direzione, sparare, cambiare arma e anche effettuare lo straf. Anche se con la tastiera si ottengono comunque risultati accettabili, il nostro consiglio è di procurarsi un buon joystick per poter agire più velocemente. Se avete due controller potrete addirittura giocare con un vostro amico sullo stesso computer, e questa è una modalità abbastanza rara sui titoli PC. Inutile dire che massacrare alieni in due è molto più divertente... Insomma, il nuovo lavoro dei ragazzi della Rage è divertente e senza troppe pretese, con una meccanica di gioco semplice e frenetica e una grafica mozzafiato. Se vi siete stancati dei soliti sparattuti in soggettiva e la distruzione totale è il vostro sogno, allora Expendable è il titolo che fa per voi.

SACRIFICABILE

In inglese Expendable vuol dire "sacrificabile". Ecco una lista di cose di cui tenetevi lontani o meno.

- Sever aspettate otto anni per vedere Dashiello della Ice Storm nel sogno.
- Vedere John Rambo con un danno in simpatia e effusioni massicce.
- Aspettare cinque volte mesi per riuscire a ottenere un appuntamento con una ragazza.
- Una distorte del verbo mai così convincente e infelice decisa (grazie a un Telecam).
- Windows più e il suo fantasma "Win 95".
- Vedere Diego Medina giocare a Quake II.
- Attendere fino al 17 settembre per vedere Star Wars: Le Attacco Fantasma.
- I maledetti cinesi di Riva.
- Ottenere che dice "Mi scusavo, non era io" prima della pubblicità.
- Il disastro dei mesi di Command And Conquer.
- I giornalisti che parlano di videogiochi senza mai averne parlato mai.
- Darsi credenza al ser per comprare le cose (non pensate mai) un soggetto le case).

GRAFICA

Spectacular effetti di luce ed esplosioni. Belli alcuni livelli.

SUONO

Musi che piacciono. Per il resto niente di nuovo.

LONGEVITA

I livelli non sono molti e alla lunga questo Expendable potrebbe diventare ripetitivo. Giocare con un amico migliora molto le cose.

DESIGN

Un tentativo di proporre uno stile di gioco che non si vedeva dai tempi di Rambo. Giocabilità semplice e frenetica e una grafica davvero notevole.

PUNTEGGIO

+ O.K.

→ Frenetico
 → Effetti speciali da film
 → Si può giocare in due sullo stesso PC

K.O.

→ Alla lunga ripetitivo
 → Potrebbe non piacere a tutti
 → A volte l'azione è troppo confusionaria

Ehm... forse hanno un po' esagerato con gli effetti di luce...

SVILUPPO → 3Dox, Inc./Talus
GENERE → Action
PRODOTTO → Activision
INGEGNERIA → Versione completa di
 Sin, 32MB RAM, 35 livelli su disca-
 riga, CD-ROM
TECNI → 71x66, 64MB RAM, scheda
 acceleratore 3D, un disco rigido esterne

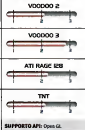
Wages of Sin

Diamo a Sin una seconda possibilità

MULTIPLAYER

PRESTAZIONI 3D

Anche se non obbligatoriamente, una scheda 3D migliora notevolmente la grafica e la giocabilità di Wages of Sin. Visto che è basato sul motore di Quake, l'unica modalità supportata è l'OpenGL, in tutte le versioni principali (standard, gold, live, PowerVR e Vertex). Sono esentate anche le DirectX 6.4 che comunque sono incluse nel CD. Buon divertimento.



Zombi in fiamme, mutanti
 in giacca e cravatta e...

Lo scorso anno i tipi della Activision pensarono di fare uscire Sin con ampio anticipo sui tempi di programmazione, per riuscire a metterlo sul mercato prima dell'uscita di Half-Life. Sin è un divertente sparattino in soggettiva, anche se non molto ispirato. Per questo motivo il design originale e provocante delle missioni di questo data disk è stato una grandissima sorpresa. Wages riprende la storia esattamente da dove finisce Sin.

Dopo essere tornato dall'isola dove ha sconfitto Eleds Sinclair, Blade deve ora vedersela con un altro boss di Freeport, tale Gianni Manero, che sta sperimentando un nuovo composto chimico chiamato U4 per creare un esercito di mutanti da usare per i suoi scopi illeciti. Come succedeva in Sin, la storia è raccontata tramite intermezzi animati che usano lo stesso motore del gioco, e possiamo assicurarci che i colpi di scena non mancano. Le prime impressioni che si hanno giocando a WoS non sono buone. I livelli sono noiosi e scuri e le armi stupide quasi quanto i dialoghi.

Ma dopo un po' di tempo, sia il design dei livelli che lo stile generale del gioco migliorano abbastanza, così da tenere alto l'interesse del giocatore fino alla fine. Molti dei 37 livelli offrono spunti originali, come quello ambientato nel museo dove non potete sparare alle opere d'arte o quello nel casinò pieno di civili da non colpire assolutamente. Ci sono anche un cantiere navale e un palazzo abbandonato di sei piani (un'ottima mappa per il multiplayer).

Sulla scia di Rainbow Six o Thief, anche Blade in alcune sezioni dovrà muoversi con cautela, evitando di essere visto dalle telecamere e uccidendo le guardie con il silenziatore.

Nel livello più avanzati il nostro



Come cattivo? Guarda cosa hai fatto sul pavimento!

eroe potrà anche fare uso di occhiali a infrarossi e corde per arrampicarsi. Sparsi per i livelli troverete anche un mucchio di sotto-giochi. Le armi sono abbastanza originali. Il Plasma Bow e i vari tipi di pistole sono appena decenti, mentre il Lanciapiamme e lo Stinger Pack sono perfetti per massacrare i mutanti.

Le comiche guardie di sicurezza grideranno frasi come "Owl My finger! (Oh il mio dito)" oppure "Please stop or I might shoot you!" (Per favore fermati o potrei spararti!).

Tra i nemici vale la pena di ricordare un titolo che nasconde nello stomaco un regno gigante e un buon numero di mutanti da mutilare allegramente.

Fortunatamente anche il sup-



... Monica Lewinsky?

porto per il multiplayer è stato migliorato. Adesso ci sono 19 mappe interessanti e due nuove modalità. L'Hoverbike è una variante del classico deathmatch dove si possono vincere punti flag extra completando un percorso a checkpoint nel minor tempo possibile.

L'altra nuova modalità è il "Mob Rules" che può essere giocata sia tutti contro tutti che a squadre. Considerato il prezzo moderatamente basso, la migliore qualità dei livelli single player e le nuove divertenti modalità per il multi, Wages of Sin è un acquisto consigliato a tutti coloro che si sono divertiti con il primo Sin. In ogni caso siamo ancora convinti che lo sparattino in soggettiva della Activision sia solo un giochino divertente e pieno di problemi.

GRAFICA

Le texture a 32bit, le esplosioni e le ambientazioni realistiche hanno un ottimo impatto.

SUONO

Le musiche sono molto curate (soprattutto quella da locale porno del livello del casinò).

LONGEVITÀ

Per essere un data disk, offre molte ore di divertimento per il single player. Ottima IA.

DESIGN

Alcuni livelli sono veramente indimenticabili (caratteristica fondamentale per uno spendente 3D).

PUNTEGGIO 7

O.K.

- Migliaia giocando
- Violento
- Aggiorna Sin alla v. s.p.; niente crash o problemi di sorta

K.O.

- I primi livelli fanno pena
- Difficile trovare partite multiplayer
- Non si può usare Hoverbike nel gioco singolo

Ginnastica sotto l'ombrellone

Luglio e agosto sono mesi piuttosto tranquilli, con pochi titoli di rilievo in uscita per PC. La novità più esaltante è High Heat 2000, simulazione di baseball che si invidia con prepotenza al primo posto della nostra classifica. Anche se la grafica non è eccezionale, è sicuramente la scelta migliore se volete divertirvi davvero con un gioco di baseball senza conoscere troppo le regole. L'immediatezza del metodo di controllo lo rende un titolo adatto a tutti. Altro prodotto piuttosto interessante è Roland Garros 1999, simulazione di tennis che si è dimostrata nottamente divertente, soprattutto se giocata contro un avversario umano. Certo, tecnicamente non sarà il massimo, ma è comunque un gioco piacevole e molto realistico. Infine abbiamo una simulazione di moto che si basa sul campionato del mondo di motociclismo classe 125cc, 250cc e 500cc. Purtroppo, oltre ad avere una grafica piuttosto scadente, GP 500 non riesce a essere né divertente, né realistico. Naturalmente siamo ad anni luce di distanza dal capolavoro della ita-



liana Milestone (Superbike). Non si tratta di campanilismo squallido alla francese, ma di semplice e pura verità. Per questo mese abbiamo concluso e vi salutiamo con odio e invidia mentre voi leggete queste righe magari sotto qualche ombrellone in una località di mare piena di gnocchie in bikini. Non è giusto, non si fa così, dovete aspettarci e non andare in vacanza. In fondo noi siamo la vostra rivista preferita, come potrete divertirvi pensando che noi, poveri redattori, siamo dentro degli uffici con 50 gradi all'ombra mentre il nostro direttore ci frusta per farci lavorare con più gioia e gusto? Almeno portateci qualche bella ragazza, visto che, come sapete, abbiamo bisogno di una segretaria (possibilmente una parente di Monica Lewinsky). Non c'è più giustizia al mondo.



LA CLASSIFICA

La stagione estiva non porta molte novità. Questo mese segnaliamo in particolare l'entrata in classifica di High Heat 2000, il nuovo punto di riferimento nelle simulazioni di baseball per PC. Sembra che per avere una vera rivoluzione dovremo aspettare l'autunno, quando la EA Sports e la Microsoft faranno uscire i loro titoli di punta (compreso l'attesissimo Fifa 2000). Buone vacanze (e portateci una birra qui in redazione che fa caldo...).

| | TITOLO | V | P |
|--------|-----------------|---|---|
| CALCIO | Fifa '99 | 4 | 0 |
| | Uefa | 3 | 1 |
| | WLS '99 | 2 | 2 |
| | Actua Soccer 3 | 1 | 3 |
| | Sensible Soccer | 0 | 4 |

Che barba, che nola, che barba, che nola, tu e me, te e lo...

Ma quando diavolo faranno una vera simulazione di calcio su PC? Ci siamo rotti di giocare a Fifa '99!

| | | | |
|----------|-------------|---|---|
| FOOTBALL | Madden '99 | 3 | 0 |
| | NCAA '99 | 2 | 1 |
| | GameDay '99 | 1 | 2 |

Niente di nuovo sul fronte occidentale... (che cultura che abbiamo)

| | | | |
|-------------|-------------------------|---|---|
| MANAGERIALI | Scudetto 3 | 4 | 0 |
| | Fifa Soccer Manager | 3 | 1 |
| | PC Calcio 7.0 | 2 | 2 |
| | Football World Manager | 1 | 3 |
| | Ultimate Soccer Manager | 0 | 4 |

Questo mese troverete sul CD, la patch che risolve molti dei bug di Scudetto 3. Nonostante questi difetti, il titolo della Eidos rimane il punto di riferimento in questo settore.

| | | | |
|--------|--------------------|---|---|
| HOCKEY | NHL '99 | 2 | 0 |
| | Actua Ice Hockey 2 | 1 | 1 |
| | Powerplay '98 | 0 | 2 |

Abbiamo visto alcuni screenshot di NHL 2000 e non vediamo l'ora di metterci le mani sopra.

| | | | |
|----------|-----------------------|---|---|
| BASEBALL | High Heat 2000 | 3 | 0 |
| | Triple Play '99 | 2 | 1 |
| | Hardball 6 | 1 | 2 |
| | Microsoft Baseball 3D | 0 | 3 |

Questo mese è arrivato finalmente High Heat 2000, probabilmente la migliore simulazione di baseball per PC. E Triple Play 2000 della EA Sports è in dirittura d'arrivo...

Gran Prix 500

La mediocrità fatta videogioco...

Sviluppo → Arcane Software

Prodotto → THQ

Requisiti → P566, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, scheda 3D compatibile Direct 3D

IDEALI → Pi 233, 32 MB, CD-ROM 4x, Direct3D, joystick, Voodoo 2

PRESTAZIONI 3D

GP 500 funziona perfettamente sotto Direct 3D e Glide, quindi in prima supporta qualsiasi scheda acceleratrice presente sul mercato. Non si notano particolari differenze di prestazioni tra le varie schede, per cui se avete una Voodoo 2 o una TNT, potrete sfrecciare sulle piste in alta risoluzione senza rallentamenti. Se proprio volete un parere, probabilmente la Voodoo 2 è quella che si comporta meglio, grazie più che altro a una maggiore fluidità del frame rate.

RIVA TNT



VOODOO 2



MATRIX G200



SUPPORTO API: Direct 3D, Glide



La partenza è uno dei momenti fondamentali di un Gran Premio. Noi da bravi idioti siamo ultimi, come al solito...



Ecco l'editor con cui potrete cambiare nomi di piloti e squadra. Bello, no?

Simulazioni di moto "serie" per PC non se ne sono viste molte ultimamente. L'ultima in ordine di tempo è stata Superbike della Milestone, un vero capolavoro di divertimento e realismo. Adesso è la volta della THQ, che ci propone questo Gran Prix 500 sviluppato dal ragazzo dell'Arcane Software.

GP500 è una simulazione di guida che vi permetterà di prendere parte al campionato mondiale di motociclismo nelle classi 125cc, 250cc e 500cc. Purtroppo, a questo gioco manca la licenza ufficiale, quindi le marche delle moto e i nomi dei piloti sono completamente inventati. Per sopprimere a questa carenza, quei geniali dei programmatori hanno pensato di inserire un editor in grado di modificare sia i nomi dei piloti che le loro caratteristiche. In questo modo avete la possibilità di crearvi il vostro campionato come meglio preferite. Sono previsti in tutto 35 circuiti realmente esistenti, più altre quattro piste su cui potrete testare il rendimento dei vostri



Le visuali esterne sono belle da vedere, ma assolutamente inutilizzabili durante le gare.

bolidi (in altre parole non potrete disputare gare). Le modalità presenti sono le solite: Pratica, Gara Singola, Corsa Veloce e Campionato. GP 500 simula l'intero week-end di gara, comprese qualifiche, prove libere e warm-up. Inoltre, gli sviluppatori hanno inserito anche le condizioni meno variabili, quindi potrete persino trovarvi a correre improvvisamente sotto la pioggia (cosa non proprio semplice, credeteci...). Il livello di realismo del gioco può essere modificato cambiando le varie opzioni nel menu di base. Per i novellini sono previste alcune funzioni come la frenata assistita, la visualizzazione della traiettoria ideale e così via. Comunque il sistema di controllo è molto semplice, tanto che anche ai livelli più difficili potrete tranquillamente sfrecciare sulle piste senza attivare nessuno di questi aiuti. Questo rende il gioco immediato e accessibile a tutti, ma renderà felici coloro che si aspettavano una simulazione realistica del motociclismo.

L'aspetto più deludente di GP 500 è sicuramente la grafica. I modelli 3D delle moto e dei piloti sono davvero penosi e non ricordano neanche lontanamente le loro controparti reali. Anche le animazioni dei vostri avversari sono estremamente scarse. I movimenti disponibili sono decisamente pochi e tra l'altro sono stati realizzati in maniera approssimativa. L'intelligenza Artificiale dei vostri avversari è davvero penosa. A volte sono così stupidi che a loro confronto i portieri di Fifa sembrano dei premi

Nobel. In conclusione, ci troviamo di fronte a un titolo piuttosto deludente. Le pretese simulate di GP 500 vengono stroncate da un modello di guida troppo semplicistico (vi assicuriamo che cadere è quasi impossibile) e approssimativo. Inoltre, la grafica è quanto di più scemo ci sia capitato di vedere in un gioco del genere. Ci dispiace, ma il prodotto della THQ è decisamente inferiore a Superbike, che rimane il titolo di riferimento per chi vuole un gioco di moto davvero valido.

GRAFICA

Nen di stamo. Poco dettagliata e animazioni molto approssimative.

SUONO

Niente di eccezionale, ma fa il suo dovere.

CONTROLLO

Buono, anche se usate la tastiera. Chiamare con un joystick le cose in gergo moto.

REALISMO

Molto scarso. Il modello di guida delle moto è troppo poco realistico.

PUNTEGGIO

5

+ O.K.

- Controlli molto semplici
- Supporto per il multiplayer
- Tre classi di moto selezionabili

K.O.

- La grafica lascia molto a desiderare
- Animazioni praticamente inesistenti
- Poco longevo



RESIDENT EVIL 2

LA GUIDA DEFINITIVA AL
MIGLIOR SIMULATORE DI
APERTURA PORTE DEL MONDO

CON QUALCHE ZOMBI DI TROPPO...

Non c'è che dire, Claire e Leon sono proprio due ragazzi testardi. Sono riusciti a sopravvivere una volta agli orrori di Raccoon City e, non contenti, hanno avuto la felice presenza di tornare per la via della città maledetta (si erano dimenticati l'accendino e gli attrezzi da scasso), giusto in tempo per assistere a un nuovo incubo. Ma questa volta le cose sono decisamente più difficili. Gli oggetti più importanti hanno completamente cambiato localizzazione e gli zombi non sono più degli imbecilli ubriachi. Nelle prossime pagine vi diremo come ottenere gli ultimi filetti di Leon e Claire, e vi riveleremo tutti i segreti di questa terrificante avventura.

LEON KENNEDY: SCENARIO DUE

LE STRADE DI RACCOON
In questo secondo scenario comincerete dall'altra parte dell'auto della polizia. Correte verso la porta in fondo, cercando di evitare i tre zombi. A questo punto vi ritroverete in una nuova sezione, il cortile della Stazione di Polizia. Continuate a correre ed entrate nel piccolo ufficio che si trova sul lato opposto. Prendete la chiave della cabina. Tornate indietro ed entrate nel Posto di guardia. Prendete le Munizioni e l'inchiodato. Uscite e salite la scala di metallo per raggiungere il tetto. Dopo la scena



All'inizio, cercate di evitare i combattimenti con gli zombi. Risparmiate le munizioni per scontri più impegnativi.

dell'elicottero, entrate nel corridoio con i corvi.

LA STAZIONE DI POLIZIA

Cercate di far fuori i fastidiosi uccelli neri, visto che dovreste usare spesso questo passaggio. Alla fine uscite dalla porta in fondo. Trovate il solito elicottero in fiamme e due Licker pronti a farvi fuori. Mettete KD i due mostriacattoli ed entrate nella stanza alla fine. All'interno, prendete le Munizioni, la Chiave Piccola e tutto il resto. Se volete potete anche salvarvi. Uscite dalla porta in fondo. A questo punto sarete al secondo piano dell'entrata principale. Uccidete gli zombi e prendete il Medaglione dell'Unione. Tornate verso la scala al centro di questo passaggio, azio-

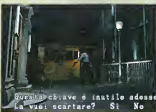
nate e scendete al piano inferiore. Andate verso la scrivania e prendete lo Shotgun e l'Indichiro. Avvicinatevi alla Fontana e usate il Medaglione appena preso per ottenere la Chiave di Picche. A questo punto tornate nel corridoio con i corvi e uscite dalla porta nel mezzo. Scendete le scale ed entrate nella stanza di fronte. Girate a sinistra e prendete la Manopola Rossa. Crivellate di colpi tutti gli zombi che vi sbarrano la strada. Prendete le Munizioni e la Mappa della Stazione che si trova nella Cassaforte (combinazione 2-2-3-6). Uscite da dove siete entrati e tornate sul tetto. Usate la Manopola Rossa per spegnere l'incendio. Ora, dovete vederla per la prima volta con il Tyrant, una specie di terminator

molto incazzato. Dirigetevi verso il corridoio con i corvi e preparatevi a scaricarvi addosso qualche quintale di piombo con lo Shotgun. Dopo un po' di colpi lo vedrete accasciarsi a terra. Prendete le Munizioni sul corpo e tornate al corridoio con l'elicottero. Entrate nella porta davanti al velluto e prendete la Scheda Blu. Tornate all'entrata principale e usate questa scheda sul computer. In questo modo sbloccherete l'accesso ad alcune aree della mappa. Entrate nella porta a sinistra della fontana e vi troverete nella Sala d'Aspetto. Le cose non sono cambiate rispetto al primo scenario, visto che anche questa volta ci saranno tre zombi affamati da spazzare via. Prendete i vari oggetti e, se necessario, salvate. Muovetevi verso il corridoio dove avete incontrato il primo Licker

ovvero il secondo Licker. Andate sul retro della stanza e usate l'Accendino sul fuoco per ottenere il primo Gioiello Rosso. Tornate al corridoio e proseguite fino in fondo. In questo modo raggiungerete la Camera Oscura, dove potrete salvare la vostra posizione. Andate al piano superiore e risolvette per l'ennesima volta l'enigma delle Due Statue (dovete posizionarle sulle lastre di metallo per terra) per ottenere il secondo Gioiello Rosso. Uscite dalla porta sul retro ed entrate nella prima stanza a sinistra, l'ufficio della sezione speciale S.T.A.R.S. Uccidete gli zombi e prendete la Magnum. A questo punto incontrerete Cherry che vi porterà dritti alla Chiave di Quadri. Avvicinatevi alla Camera Oscura e alla fine delle scale andate dritti e poi a sinistra. Alla fine del corridoio troverete l'Armeria. Prendete tutti gli oggetti che riuscite a trasportare e uscite dalla parte opposta. Arriverete in una stanza piena di zombi. Fatteli fuori e prendete la Chiave di Cuor dalla scrivania. Uscite dalla porta



Il retro della stazione è pieno di morti viventi. Prima di poter entrare nella porta in fondo, dovete prendere la chiave nelle cabine.



Quando una chiave non serve più viene automaticamente scartata per risparmiare spazio nell'inventario.



sul Piccolo Ascensore e andate verso il basso. Scendete ancora e fate fuori i due Licker. Cercate l'interuttore, azionatelo e poi tornate indietro. Uccidete i vari zombi e dirigetevi verso la Stanza Rigorifera per prendere il Fusibile.

Prendete la scatola del fusibile e usatela sul macchinario vicino. Prendete il fusibile principale e mettetelo nel macchinario tondo al centro del Laboratorio per ripristinare l'energia. Percorrete il Corridoio Rosso, girate a destra ed entrate nella porta in fondo. Prendete il Lanciainfiamme. Azionate il computer ed entrate nella presa d'aria, poi affrontate i due Licker e prendete le Munizioni. Dirigetevi verso la Saracinesca di Metello, e apritela con il Pulsante Rosso sulla destra. Uccidete le due piante con il Lanciainfiamme e aprite la porta più vicina. Scendete subito le scale senza curarvi della pianta e poi uscite. Usate la Chiave degli armadietti per prendere la pila della Magnum. A questo punto entrate nella porta accanto e uccidete gli zombi. Prendete la Chiave della Stanza dell'Energia e uscite. Dirigetevi verso la stanza con le strane uova intorno, uccidete il mostriacolato e poi ripulite il computer usando un'arma qualunque.

Questo Licker sembra molto contento di vedervi.

nare la piattaforma principale al vostro livello) e affrontate per l'ennesima volta il Tyrant. Tornate alla Stanza Sicura e usate la chiave sul pannello che Ada sta esaminando, poi uscite e avvicinatevi al Pannello di Controllo. Azionatelo e salite sul Treno. Dopo qualche secondo comparirà un mostro e colpirà Ada. Non potrete fare altro che uscire sulla piattaforma e affrontarlo. Lo scontro non è molto difficile, l'importante è mantenersi a distanza di sicurezza. Poco prima di morire, il mostro alzerà le braccia al cielo. In questo momento NON sparategli o sprecherete munizioni. Aspettate che abbassi nuovamente le braccia e dategli il colpo di grazia. Il vostro viaggio sarà interrotto da un'improvvisa perdita d'energia, ma per fortuna troverete un'uscita appena fuori dalla cabina. Salite



La povera Cherry è stata ferita gravemente. Toccherà a voi salvarla uccidendo una volta per tutta Birkin.



Ecco una dei costumi alternativi di Leon. Per sbloccarli dovrete trovare la Chiave che apre l'armadietto della Camera Oscura.

Usate il PC e inserite "Guest" come nome. Avvicinatevi alla stanza del G-Virus ed entrate usando le vostre impronte digitali. Fate fuori gli zombi e poi tornate alla zona con la cassa mobile usando l'ascensore della Stanza di Sicurezza. Spostate la cassa in modo da raggiungere la porta in alto. Entrate e prendete la Chiave Principale dal pavimento. Dirigetevi verso la Stanza di Sicurezza dove sta Cherry e poi andate verso il Treno. Salvate il gioco nella parte anteriore del convoglio e poi fate il pieno di armi, ma lasciate due spazi liberi nell'inventario. Prendete la Chiave della Piattaforma, uscite dal Treno, usate la Chiave sulla Piattaforma e superate il porre. Dirigetevi verso l'Armadietto di sicurezza e prendete le Spine a S e a N. Tornate indietro ed entrate nella porta sotto al porre. A questo punto usate le Spine appena prese sul Pannello e preparatevi allo scontro finale. Il trucco per battere il Tyrant è questo: quando lui come verso di voi, spostatevi il più velocemente possibile, sparate due colpi ed evitatelo di nuovo. Cercate di resistere il più possibile e alla fine una donna misteriosa vi darà il Lanciainfiamme. Prendetelo subito e sparate il colpo finale per mettere definitivamente fuori combattimento la terribile (e bastarda) creatura. Tornate al Treno facendo fuori gli zombi. Entrate nella carrozza e preparatevi allo scontro finale. Questo combattimento è veramente molto semplice, basta stare fermi e sparare con la Magnum. Dopo qualche colpo, questo mostro passerà a miglior vita e voi potrete godervi lo splendido finale.

CLAIRE REIDFIELD: SCENARIO DUE

LE STRADE DI RACCOON

Anche Claire comincerà la sua missione dall'altro lato della strada. Evitate gli zombi e dirigetevi verso il cortile della Stazione di Polizia. Fate ancora un po' di slalom con i simpatici morti viventi, entrate nel Piccolo Ufficio e prendete la Chiave. Tornate indietro e usatela per entrare nella Guardiola. Prendete gli oggetti che vi possono essere utili e dirigetevi verso le scale per raggiungere il tetto della Stazione. Arriverete al corridoio con i convi.

LA STAZIONE DI POLIZIA

Come al solito, potrete scegliere se evitare gli uccelli del malaugurio oppure farli fuori. Uscite dalla porta in fondo. Vi ritroverete nel corridoio con l'elicottero in fiamme. Eliminate i due Licker ed entrate nella porta davanti a voi. Salvate e prendete Munizioni e oggetti vari, poi uscite dalla porta sul lato opposto e vi ritroverete sulla balconata principale. Uccidete tutti gli zombi e prendete la Medaglia dell'Unico sulla scultura in fondo. Scendete al piano inferiore azionando la Scala di Emergenza al centro della balconata. Andate verso la Scrivania e prendete il Lanciainfiamme e le Munizioni. Ora dirigetevi alla fontana e usate il Medaglione per prendere la Chiave di Picche. Risalite la scala e tornate al passaggio con i convi. Entrate nella stanza davanti a voi e usate le scale di metallo per raggiungere gli Uffici Principali. Prendete la Manopola

sullo scaffale e uccidetevi tutti gli zombi nella stanza. Nella Cassaforte (combinazione 2-2-3-4) troverete la Mappa e alcuni proiettili all'Addio per il Lanciagranate. Tornate sul tetto e usate la Manopola per spegnere l'incendio. A questo punto dovete scontrarvi per la prima volta contro il misterioso Tyrant. Scaricategli addosso tante granate e non avrete problemi. Tornate al corridoio con l'elicottero ed entrate nella stanza prima inaccessibile. Prendete la Scheda Blu e tornate nell'atrio. Usate la Scheda sul computer per sbloccare alcune porte. Entrate nella stanza vicino alla Fontana e uccidetevi gli zombi. Percorrete il corridoio vicino e andate nella stanza a destra per prendere l'Ascendino, poi uscite. Aprite la prima porta sulla destra e usate l'Ascendino sul caminetto per prendere il primo Gioiello Rosso. Andate in fondo al corridoio e salite le scale. Risolvete l'Enigma delle Statue (sapete cosa fare...) per recuperare il secondo Gioiello Rosso. Dirigetevi verso l'ufficio della S.T.A.R.S., uccidetevi gli zombi e prendete la Balestra e la Chiave di Quadri. Andate ancora avanti, massacrare qualche altro essere schifoso e tornate nella zona della Camera Oscura. Entrate nella porta accanto a questa stanza e raggiungete l'Armeria. Prendete tutte le Munizioni e uscite dall'altra parte. Fate fuori gli zombi ed entrate nel Piccolo Ufficio. Prendete il Detonatore e combinatele con l'Esplosivo al Plastico per risparmiare spazio nell'inventario. Tornate all'atrio ed entrate nella stanza sulla sinistra della Porta Principale. Uccidetevi gli zombi e continuate a correre fino in fondo.

Entrate nella prima stanza che incontrate e sarete nella Sala Interrogatori. Prendete la Pietra dell'Aquila, uccidetevi il Licker poi fate la stessa cosa nella stanza accanto. Recuperate le Munizioni e tornate al corridoio con l'elicottero. Usate l'Esplosivo (combinato con il Detonatore) sul muro vicino all'elicottero. Oltrepassate il buco che avete appena creato e arriverete nell'Ufficio del Capo della Polizia, Irons. Dopo una breve chiacchierata, superate la porta in fondo. Vi ritroverete in un corridoio con una Tigre Imbalsamata. Entrate nella sala vicina a incontrerete per la prima volta Cherry Birkin. Dirigetevi verso l'Ufficio di Irons e prendete la Chiave di Cuori. Tornate al corridoio con i corvi e aprite la porta che conduce all'esterno della Stazione. Scendete le scale ed entrate nella porta in fondo usando la nuova chiave. Uccidetevi il cane e prendete la Pianta Verde. Dirigetevi nei sotterranei scendendo le scale.

I SOTTERRANEI

Al primo bivio girate a sinistra ed entrate nella porta in fondo. Dopo aver ucciso i cani, andate a sinistra e salite. Entrate nella doppia porta e mettete definitivamente a cuccia gli altri cagnolini affettuosi. Entrate nel tombino e poi nella porta a sinistra. Salvate e prendete le Munizioni. Quando uscirete prenderete il controllo della piccola Cherry. Usate l'ascensore, evitate gli zombi ed entrate nella porta accanto. Risolverete per l'ultima volta l'Enigma delle Tre Casse e, dopo aver creato un ponte, azionate il Pannello di Controllo e recuperate la Chiave di Fiori. Tornate da Claire e



Ecco la mutazione finale di Birkin. Battarle non sarà un'impresa facile.



Questa donna misteriosa vi darà l'arma adatta per uccidere Birkin.

detele la chiave. Dopo aver ripreso i controlli della sorella di Chris Redfield, raggiungete la doppia porta della Stanza dell'Energia. Entrate e prendete la Mappa, poi azionate il Generatore con questa combinazione: On, On, Off, Off, On. Tornate indietro, risalite le scale e poi entrate nella doppia porta sulla destra. Vi ritroverete nell'Obitorio. Uccidetevi il Licker e prendete la Scheda Rossa. Finalmente potrete entrare nell'Armeria che è la prima stanza a destra. Prendete tutto quello che volete e dirigetevi verso le Prigioni. Nelle gabbie dei cani troverete una Manovella. Dopo averla presa tornate alla Stazione di Polizia. Dirigetevi nel corridoio della Sala Interrogatori ed entrate nella porta in fondo. Usate l'Ascendino sulla fornace e accendete le Tre Torce nel seguente ordine: Regina, Re, Fante (12, 13, 10). Prendete l'Ingranaggio d'Oro e fate fuori di nuovo quel rompiballe del

Tyrant. Tornate alla libreria, salite le scale ed entrate nell'unica porta disponibile. Usate la Manovella per far comparire una scala segreta. Una volta su, usate l'Ingranaggio d'Oro sul meccanismo. Prendete la prima parte della pietra del Giaguaro. Tornate alla Libreria, e recuperate anche la Pietra del Serpente spostando i vari scaffali. La soluzione di questo enigma è identica a quella del primo scenario (basta guardare il dipinto). Andate verso l'ufficio di Irons, ma prima di entrare prendete i Gioielli Rossi e usateli al secondo piano, nel pressi della stanza dove si può salvare. In questo modo otterrete la seconda parte della Pietra del Giaguaro. Entrate nell'ufficio di Irons e usate le Pietre sul Pannello per far comparire una porta segreta. Prendete l'Aggancio sul pavimento e usate l'Ascensore. Dopo la divertente scommessa, armatevi per bene e scendete le scale. A questo punto



L'avventura di Claire inizierà nello stesso punto di Leon. Come al solito, cercate di evitare gli zombi.



Il retro della Stazione di Polizia. Si fanno brutti incontri da questa parte.



Salvate tutti quando è strettamente necessario e non potrete sbloccare i personaggi bonus.

dovrete affrontare il primo boss. Come al solito, state a distanza e sperategli addosso tutto quello che avete. Dopo aver fardito di piombo il poveraccio, entrate nella Stanza di Sicurezza e prendete l'Ascensore. Procedete per lo stretto corridoio e salite sull'altro Ascensore. Vi ritroverete in un tunnel pieno di ragni troppo cresciuti. Esaminare i cadaveri nell'Alcova e prendete la Medaglia del Lupo. Fate fuori altri ragni ed entrate nella porta sulla sinistra. Fate scendere il ponte usando la Manopola, oltrepassate e poi fatelo salire nuovamente. Prendete gli oggetti che ritenete utili e uscite dalla porta accanto. Procedete lungo il corridoio dove avevate incontrato il Coccodrillo nel primo scenario. Aprite il Cancello e salite le scale. Arriverete alla Sala di Controllo delle Fughe. Esaminare il cadavere e prendete la Medaglia dell'Aquila. Tornate al Tunnel della

Cascata, usate le due medaglie sul pannello ed entrate nella porta davanti a voi. Prima di entrare nella funivia, ricordate di azionare i controlli che si trovano sulla piattaforma.

IL LABORATORIO

Appena arrivati, usate l'Ascensore sul cannone e prendete la Chiave dell'Armadietto. Entrate nella porta vicina. Fate fuori tutti gli zombi, girate a sinistra ed esaminate il cadavere per trovare una nuova arma. L'entrate nella porta in fondo, mandate al creatore altri bastardi e al bivio girate a sinistra e salite le scale. Prendete tutti gli oggetti utili e uscite dalla porta in fondo. Proseguite lungo la piattaforma e prendete la Mappa. Salite sull'Ascensore ed entrate nella Sala dei Controlli. Prendete la Chiave che vi servirà a far salire la Piattaforma Principale e accendete il Monitor. Noterete che il Tyrant sta tornando. Fatelo fuori con il solito metodo e tornate

alla sala dove potevate salvare. Usate la Chiave appena presa sul macchinario principale, uscite e avvicinatevi alla Piattaforma con il Treno sopra. Azionate il Pannello, salite e preparatevi a combattere. Fate fuori il mostro con la solita tecnica, tenendovi a distanza e sparando

solo quando siete sicuri di colpirlo. Anche questa volta il vostro viaggio sarà interrotto da una perdita di energia. Uscite dall'unica porta disponibile. Prendete il Piccolo Ascensore per raggiungere una stanza dove troverete un po' di Munizioni. Salite sull'altro Ascensore e accendete l'Interuttore Principale (attenzione ai due Licker). Raggiungete la stanza dove avete lasciato Cherry la prima volta. Uccidete tutti gli zombi e procedete verso la Stanza frigorifera. Qui dovete prendere la Scatola dei Vibri e usarla sul macchinario per ottenere il Fusibile Principale. Tornate al centro del laboratorio e usate questo fusibile sul marchieggiare circolare per ripristinare l'energia. Percorrete il Corridoio Rosso, girate a destra ed entrate nella stanza in fondo. Prendete la scheda per il laboratorio e le Munizioni. Azionate il computer per il gas nel caso su spento. Superate la presa d'aria e ammazcate i due Licker. Uscite dalla Porta Principale, procedete verso la Saracinesca di Metallo e apritela con il Pulsante Rosso. Fate fuori le Due Piante con il lanciagranate (usando Munizioni Incendiarie), entrate nella porta a destra e scendete le scale sulla piattaforma di metallo senza curarvi della pianta. Avete raggiunto il laboratorio di Birkin. Usate la Chiave dell'Armadietto nell'altro per prendere qualche uole Munizione. Fate fuori gli zombi ed entrate nella Sala Principale. Prendete la Chiave della Sala di Energia e dirigetevi verso la stanza con le strane uova intorno. Eliminate le creature e liberate il computer dai parassiti. Inserite la

parola "Guest" per avere accesso alla stanza del G-Virus. Dirigetevi verso questo importantissimo luogo, fate fuori gli zombi e prendete la Mito-gliatrice. Tornate alla stanza dove tenete Cherry e usate l'Ascensore. Spingete la cassa sul piccolo montacarichi e spostatela in modo da raggiungere l'entrata della Sala dell'Energia. Usate la chiave per entrare e recuperate la Chiave Principale. Tornate da Cherry ed entrate nell'Ascensore. Salvate il gioco nella parte anteriore della cabina e prendete le armi più potenti che avete e la Chiave della Piattaforma. Uscite dal Treno, usate subito la Chiave e oltrepassate il ponte. Prendete le Spine a S e a N e inseritele nel Pannello di Controllo nell'angolo in fondo. Preparatevi allo scontro finale. Per sopravvivere state a distanza dal Tyrant, allontanandovi tempestivamente quando vi corre affettuosamente incontro. Appena potete, sparategli al massimo due colpi e poi ricominciate da capo. A un certo punto comparirà la solita donna misteriosa e vi darà un Lanciarazzi. Usate questo potentissimo arnese per distruggere il mostro con un solo colpo (fate attenzione perché avete solo due Munizioni). Tornate al Treno facendo attenzione agli zombi ed entrate dentro la carrozza. Non rilassatevi, perché dovete vederla con l'ennesimo boss. È molto semplice da battere, basta stare in fondo alla carrozza e scaricargli addosso tutte le armi che avete. Uccidetelo e godetevi la scena finale. Compliment!, anche questa volta siete riusciti a superare l'Incubo Resident Evil 2.

Un simpatico banchetto a cui non siamo stati invitati.



EVERQUEST

COLLINE (LE NOSTRE PREFERITE...), VALLATE, LAGHI E MONTAGNE. TUTTA NORRATH NEI MINIMI DETTAGLI.

Everquest: un nome noto da queste parti per le sue spiccate proprietà narcotizzanti. Beh, dovremo pur mettere a frutto in qualche modo tutto il tempo speso a vagabondare per Norrath, giusto? Nelle pagine seguenti troverete alcuni diari di viaggio, che vi daranno un'idea più precisa su cosa fare, dove e quando farlo. Uno di essi ci è stato fornito direttamente dal produttore del gioco, Brad McQuaid, per cui dovreste considerarlo una vera e propria Bibbia. La vostra vita in Everquest è appena diventata molto più semplice...

CASSIUS SCIAMANO BARBARO DI 12° LIVELLO

Prima di tutto un suggerimento per i principianti. Nel dubbio, correte sempre dalle guardie. All'inizio del gioco ho trovato molto utile usare la magia Inner Fire su me stesso per eliminare più facilmente i nemici.

Al nono livello di esperienza ho ottenuto Light Healing e Spirit of the Wolf (probabilmente la magia più utile dell'intero gioco), che permette a coloro su cui è lanciata di correre più velocemente. In pratica, vi dà la possibilità di sfuggire

ai mostri e quindi di avventurarsi in zone più pericolose. Intorno al 10° livello mi trovavo in Blackburnow, terra degli gnoll. I personaggi di basso livello di solito si tengono ai margini di questa zona, affrontando gli gnoll più deboli. I giocatori tra il 12° e 16° livello preferiscono addentrarsi e lavorare in gruppo per affrontare i tre comandanti gnoll, che possiedono alcuni utilissimi oggetti magici. Non abbassate mai la guardia perché gli gnoll tendono a raggrupparsi, e anche quando state vincendo può capitare che arrivino rinforzi a rovinarvi la festa. Ai primi segnali di pericolo, correte verso il confine della zona. Dopo averlo imparato sulla mia pelle, mi sono aggregato ai membri di CLASH (la mia gilda). Solitamente il guerriero del gruppo affrontava direttamente il mio sciamano, dopo aver sconfitto alcuni gnoll, promisi di dare il mio aiuto nel cacciare alcuni serpenti giganti.

Non vanno in gruppo, e le loro zanne e sacche di veleno possono essere vendute per circa 5 pezzi d'oro. Dopo aver ucciso quasi 50 serpenti, avevo raggiunto il livello 12, ma mi ero annoiato della zona, troppo affollata. Sanjuro, mago al 23° livello e mio compagno di gilda, mi rese invisibile, e insieme corremmo per quasi 30 minuti fino a West Karana, dove io rimasi a esplorare la zona. Leoni e Scarabei giganti erano numerosi, ma tendevano ad attaccare in gruppo. Dopo molti giorni in questa zona mi ero annoiato di nuovo e mi diressi a Spiltswan, un'area molto simile a Blackburnow, ma molto meno affollata. Ci affrontai molti gnoll, ma venni ucciso. Gli oggetti che portavo con me si trovavano a molte zone di distanza, ma per fortuna essere membro di una gilda significa avere aiuto, e così trovai alcuni amici disposti a scortarmi fino al mio corpo. Dopo essermi ricongiunto alle mie spoglie, ho potuto finalmente ricominciare la mia avventura.

FITZOR OWNZAL BRUIDO HALFLING DI 31° LIVELLO

Una volta raggiunto il livello 20, un party può sentirsi relativamente al sicuro. Il mio gruppo, composto da un mago, due druidi, un guerriero



e un ranger, ha iniziato la sua avventura da Oasis of Marr. Nelle acque dell'Oasi abbiamo dato la caccia a numerosi coccodrilli e a Lockjaw, un alligatore di livello 25, che un gruppo bilanciato di livello 20 può sconfiggere abbastanza facilmente. Dalle Oasi ci siamo diretti verso Upper Guk nelle Innorthule Swamp, la terra dei troll. Ci siamo aperti la strada per Upper Guk abbattendo Frogloks di varie classi e livello. Tra gli oggetti che abbiamo recuperato in Guk c'erano Ruined Bone Fork, Collar of Undead Protection e Chitin Shell Shield. Trovandosi così vicini al tempio di Cazic Thule, abbiamo deciso di fermarci per dare un'occhiata. Cazic si trova nel Ferrot, terra di orchi e uomini-lucertola, uno dei posti più belli di Norrath. Ci siamo addentrati nella zona al 23° livello e siamo ancora lì al 31°. A quanto si dice, nei dintorni dovrebbe esserci un avatar di 44° livello in possesso di un oggetto



Tutte andare per il meglio finché non sono comparsi questi giganti.

Abbracciamli...vieni da Lockjaw...

molto interessante.

Anche South Karana è un posto interessante, pieno di elefanti, cicliopi e anche centauri e aviak di vario livello (16-31). Abbiamo cacciato vari cicliopi, Aviak Avocat e Centaur Charger (un aviak è un centauro particolarmente potente). Ci siamo anche imbattuti nel pegaso Quillmane, che abbiamo ucciso ottenendo un oggetto molto utile...

BRAD MCOUAID RANGER MEZZELOFO DI 11° LIVELLO

Le righe che seguono sono le memorie del miei recenti viaggi nelle favolose terre di Norrath. Il mio stile di gioco è molto vario, visto che mi piace combattere, commerciare oggetti e socializzare. Adoro mercanteggiare e tentare di ottenere oggetti che un personaggio del mio livello generalmente non possiede. Non sono particolarmente cauto o spericolato, ma decisamente non mi piace vivere ai margini di una zona come molti giocatori, e preferisco impegnarmi in battaglie difficili nelle profondità del dungeon. Ero curioso di verificare quanto un nuovo giocatore potesse addentrarsi in Norrath procedendo con cautela. Io e un amico ranger abbiamo raggiunto al 5° livello le Karanas, dove abbiamo incontrato alcuni giocatori di alto livello, tra cui una sciamana che, dopo averci incantato con la magia SoW, ci ha guidato attraverso la gola che conduce a Misty Thicket. Con creature di ogni tipo (minotauri, mudites e anche un evil eye) alle costole, siamo riusciti a malapena a sopravvivere. Di lì abbiamo continuato il viaggio assieme alla sciamana e al suo gruppo, raggiungendo Free-



In realtà si tratta di un grifone in miniatura vicino alla telecamera...

port senza intoppi. Qui abbiamo incontrato un nano chierico e ci siamo mossi da Butcherblock verso Freeport, per poi avventurarci in North Ro e nelle Commonlands orientali, dove abbiamo cacciato lupi e orsi, evitando accuratamente i grifoni. Dopo un paio di giorni nelle Commonlands sono stato ucciso da un grifone e da questo punto in poi ho affrontato tutte le avventure con molta più cautela, sfruttando alcune delle visuali in terza persona per andare avanti. La necessità di allenarmi mi impose una scelta, tornare a Surefall Glade o dirigermi a Kelethin (non ci sono glide di ranger nei pressi di Freeport). Decisi che imbarcarmi sarebbe stato più sicuro di un altro viaggio attraverso la gola, ma prima di partire mi diressi a North Ro, dove acquistai alcuni Cutthroat Rings a buon mercato (è sempre conveniente acquistare gli oggetti nelle zone dove vengono prodotti). Nei monti Butcherblock incontrai un nano che mi fornì indicazioni sulla strada per Greater Faydark, quindi ripresi il viaggio. Evitai tutti i combattimenti e alla fine raggiunsi Kelethin con l'aiuto di un elfo. Mi addisistral e seppi che un tizio stava vendendo delle Minotaur Axes per circa 5 pezzi di platino: un'altra opportunità per verificare le mie doti di commerciante. Oltresi entrambi i Cutthroat Rings per un'ascia, e il tizio accettò, essendo gli anelli merce rara da quelle parti. Alla fine mi ritrovavo al 9° livello, con un'arma

veramente efficace e con solo so pezzi d'oro di spesa. Un vero affare! Dopo aver lasciato Kelethin cominciai a combattere nei pressi di Crushbone, una zona caotica ma divertente. Mi avventurai anche nel dungeon di Crushbone, ma alla fine venni cacciato e decisi di riposarmi un po'. I miei amici, ancora a Freeport, mi convinsero a ritornare ad Antonica il giorno seguente, e così mi imbarcai di nuovo. Insieme decidemmo di affrontare le Commonlands e di addentrarci nel Misty Thicket, dove, a quanto si diceva, c'era molto da fare. Accumulammo un po' di esperienza scorrazzando nel Runnyeye Dungeon e poi tornammo nell'area di Qeynos per recuperare alcuni oggetti da Blackburrow. Trovare un altro sciamano richiese un po' di tempo, ma alla fine comenno ancora una volta attraverso la gola (stevolta senza guida). Riuscimmo a sopravvivere tutti, a

eccezione del mio amico nano chierico, che decise di non recuperare il suo corpo in East Karana. Corse di nuovo attraverso la gola (nudello) e riuscì a raggiungerci. Ci impegnammo tutti quanti a unire le nostre risorse per comprargli un nuovo equipaggiamento.

In seguito, passammo molti giorni in Blackburrow, un dungeon bellissimo nonostante sia sovraffollato. Intorno al 9° livello ci spostammo verso Paw, una zona simile a Blackburrow, ma meno frequentata. Qui siamo stati più cauti, visto che non volevamo affrontare lunghi viaggi per recuperare eventuali cadaveri. Attualmente siamo al livello 11° e frequentiamo sia Blackburrow che Paw, ma passiamo anche molto tempo in West Karana dando la caccia ai banditi che possiedono tesori preziosi. Uno dei miei obiettivi è di ritornare a Freeport per esplorare Guk, incontrare avventurieri di alto livello nel pressi del tempio di Caek Thule e ottenere armi e armature di qualità a buon prezzo (spero). Mi sto veramente divertendo e mi ritrovo a giocare a Everquest a notte fonda, e a tornare al lavoro stanco e con gli occhi arrossati solo per trovare buona parte del team di sviluppo nelle mie stesse condizioni. Ci sono persone dello staff con personaggi di livello 20, e uno di loro ha recentemente raggiunto livello 40 (Si, gioca veramente TANTO!). Più che un lavoro, creare Everquest è stato un atto d'amore.



Sarebbe carina se non fosse per le ell... e gli artigiani... e la mancanza di capelli...



Ehm...giacere

GUIDA TURISTICA: ANTONICA



È un mondo ampio e selvaggio, con molto da vedere e da fare. Per spicco di avventura, e per invogliare a lunghe spedizioni, abbiamo stilato una lista delle zone principali. Non abbiamo incluso le città più grandi che solitamente sono percorse da topi, pipistrelli e serpenti.

21. BEFALLEN

MOSTRI → Greater skeletons, ghosts, lesser mummies, zombies, shadowknights, plague rats

OGGETTI → Barbed Armor (bones magic), Damask Armor (per maghi e monaci), Antiquated Silver Ring (+200), Bone Chipped Rod (localizza i cadaveri), Bone Blinded Claymore (zhs magic 17 dam 45 del 8 agl), Thaumaturgic Robe (sac +3 180)

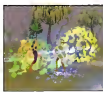
LIVELLO → 12-30

19. BEHOLDER'S MAZE

MOSTRI → Giant snakes, mudlids, mages, evil eyes

OGGETTI → Giant Snake Fangs (sacros, 5 dam 27 del 1). Miniature Axes (5 dam 7 del)

LIVELLO → 10-20



3. BLACKBURROW

MOSTRI → Gnoll scrawny, patrolling, elite, commandos, shaman

OGGETTI → Oxy Earrings (sac +200), Spiked Collar (sac +350), Fangs, Spiked Shoulders (sac +350), Studded Collar (sac +350)

LIVELLO → 7-25



11. CAZIC THULE

MOSTRI → Lizardmen, clay golems, gnomes

OGGETTI → Demon Claw (zhs 5000 ag del)

LIVELLO → 14-35

22. EAST COMMONLANDS

MOSTRI → Bears, kobolds, orcs, zombies, air elementals, lions, griffons

OGGETTI → Pell, Pellicce, Anni

LIVELLO → 6-20

14. EAST KARANA

MOSTRI → Trolls, NPCs

OGGETTI → Ragazzi, non private nemmeno a guardati malati

LIVELLO → 1-50

2. EVERHOLM PEAKS

MOSTRI → Giant pigs, the goblin whelps, woolly mammoths, snow cat troopers (mountain men), snow leopards, giant woolly apes

OGGETTI → Lapis Amari Gemstone di pelle magica o Pelle Amari Amari (dalla 10000), Clank of the Icebear (zhs 10000), Clank of the Icebear (zhs 10000), Clank of the Icebear (zhs 10000)

LIVELLO → 7-30

10. EVERHOLM

MOSTRI → Receding skeletons, minor zombies, lizardmen

OGGETTI → Anni d'acrilico

LIVELLO → 1-10



15. HIGHHOLM PASS

MOSTRI → Rattles, gnomes, rcs

OGGETTI → Rattles, gnomes, rcs

LIVELLO → 15-30

32. INMYTHIE SWAMP

MOSTRI → Froglaks

OGGETTI → Tessuti intrecciati e lavati

LIVELLO → 4-30

16. KITHENR CORPSE

MOSTRI → Gnolls, Bears, Werewolves

OGGETTI → Anni, pelle, oggetti magici

LIVELLO → 12-40

11. LAKE RATH

MOSTRI → Orcs, Rattles, avvisi, shaks

OGGETTI → Anni di Brindisi

LIVELLO → 15-30



25. LAVASTORM

MOSTRI → Fire snakes, fire drakes, fire elementals, volcanic rock

OGGETTI → Gemme

LIVELLO → 14-30

34. LOWER GUK

MOSTRI → Froglaks di alto livello, vari



Le Oasi di Marr sono infestate da giganteschi sciecchi.

pre bats, black widow spiders, minotaurs

OGGETTI → Adamantine Shoulders (12ac +5wa), Black Embroidered Sleeves (14ac +10hp +25mana), Robe of the Oracle (+5int +5wis +5mana)
LIVELLO → 35-50

17. MISTY THICKET

MONSTRI → Fire beetles, goblins, spiders, orcs, blobs

OGGETTI → Occhi, armi
LIVELLO → 3-16

10. MOUNTAINS OF RATHIE

MONSTRI → Basilisks, zombies, cyclopes, griffons, hill giants

OGGETTI → Piume, pelli
LIVELLO → 36-50

26. NAJENA

MONSTRI → Tentacle horrors, elemental, greater skeletons, ogres

OGGETTI → Flesh Rings (+2str), Darkest Armor, Gossamer Armor (armatura leggera per maghi), Clawed Knuckle Ring (+10hp), Black Tome of Silver Runes (+4int +30 mana), Ashwood Short Spear (15dam 20def), Lancia Morte 1 volta al giorno, Barbed Whip (magic shs 70dam 20def), Flesh Band (+10str), Flowing Black Robe (12ac +5int +5sta), Journeyman Boots (aumentano la velocità), Leaning Mask (13ac +30def)
LIVELLO → 10-40

24. NIKTULOS FOREST

MONSTRI → Trolls, goblins, zombies, stone guardians

OGGETTI → Le guardie possiedono armi di bronzo
LIVELLO → 1-30

12. NORTH KARANA

MONSTRI → Griffons, griffons, giant beetles, bears, wolves

OGGETTI → Pellicce. Potete combinare

le armi al Gypsy Camp
LIVELLO → 12-40

29. NORTH RO

MONSTRI → Puma, giant spiders, bears, sand giants

OGGETTI → Pelli, Cuthroat Rings
LIVELLO → 8-30

30. OASIS OF MARR

MONSTRI → Zombies, mummies, alligators, orcs e sand giants

OGGETTI → Glowing Wooden Cask (shs magic 12 dam 35 def), Fine Woven Turban (12ac +10fire resist), Gator Skin Leggings (12ac +4wis +15hp), Gator Skin Tunic (12ac +5sta), Scute Shield (13ac +9sta), Ravhide Armor
LIVELLO → 14-40



1. PERMAFROST
MONSTRI → Ice giants, ice goblins, timber wolves

OGGETTI → Silvery Two Handed Axe (15dam 40def), Symbol of Loyalty to Vox (braciale, 13ac +10cold resist)
LIVELLO → 10-50

5. QEYNOS HILLS

MONSTRI → Gray wolves, scout gnolls, fire beetles, bears, skeletons

OGGETTI → Bear Hide Armor (presa da Chandra Miller), Cracked Staffs (dagi scout gnoll)
LIVELLO → 1-7

6. QEYNOS AQUADUCTS

MONSTRI → Giant rats, large snakes,

skeletons, smaggers, frogs

OGGETTI → Alligator Tooth Earring (+5hp), Limestone Ring (+5hp)
LIVELLO → 5-15

18. RUNNYEYE CITADEL

MONSTRI → Goblins, evil eyes, re goblin

OGGETTI → Blackened Iron Armor, Black Iron Crown (13ac +5str +5all resist), Black Iron Girdle (13ac +5sta), Black Iron Medallion (+3int +3wis), Blackened Iron Sword (20s 15dam 40def), Grottesque Mask (14ac +5dex +7cha)
LIVELLO → 6-40

9. SOUTH KARANA

MONSTRI → Lions, cyclopes, centaurs, elephants

OGGETTI → Opal Scythe (20s 15dam 45def lancia Disease Cloud), Beartooth Necklace (+3sta +10hp), Moon's Toy (shs 20 dam 70def), Electrum Bracelet (14ac +3agi +5def), Feathered Leggings (14ac +7sta), Pelli di gatto
LIVELLO → 10-30



27. SOLUSEK S EYE A

MONSTRI → Fire goblins

OGGETTI → Troppo pericoloso da scoprire
LIVELLO → 28-36

28. NAGAFEN S LAYER

MONSTRI → Forse un Red dragon

OGGETTI → Oltre i vostri sogni più sfrenati
LIVELLO → 40+

31. SOUTH RO

MONSTRI → Orcs, sand giants, dry based skeletons

OGGETTI → Armi, Schegge d'Oso
LIVELLO → 10-30



25. SPLUTPAW

MONSTRI → Gnoll vari

OGGETTI → Snakebite Armor (adrenostre della pelle, bonus magici), Runed Totem Staff (shs 10dam 37def +5hp +5mana), Cryskite (15dam 21def)
LIVELLO → 10-30

4. SUREFALL GLADES

MONSTRI → Oni

OGGETTI → Pellicce
LIVELLO → 1-15

23. UPPER GUK

MONSTRI → Froglings, coccodrilli

OGGETTI → Mesh e Netted Armor (magica, i guardi permettono ai monaci di colpire creature magiche), Troll Hide Belt (13ac +5str +5dex), Silvered Ratemati (magica, indossabile da molte classi), Woven Armor (ottima per i maghi), Braceler of Woven Grass (+3int +10hp), Rained Bone Fork (12ac, 50dam 20def +10 heat cold magic resist), Collar of Undead protection (13ac +7disease e poison resist), Elf Hide Gloves (14ac +5dex +5agi), Reed Rings (+2dex +10hp), Shimmering Orb (13ac +10hp)
LIVELLO → 8-30

20. WEST COMMONLANDS

MONSTRI → Giant snakes, outthorns, griffons

OGGETTI → Cuthroat Inslingia Rings (12ac +20def), Giant Snake Rings
LIVELLO → 12-30

7. WEST KARANA

MONSTRI → Lions, giant spiders, brontis, hill giants, bandits, ogres, scarneaps

OGGETTI → Pelli di gatto, armi di bronzo, Bone Armor (magica)
LIVELLO → 8-40

35. BUTCHERBLOCK MOUNTAINS

MONSTRI → Skeletons, goblins, emerald drakes, undead chess pieces

OGGETTI → Schegge d'Oso

- 05

COSA FARE A BLACKBURROW

MOSTRI → (del più duro al più debole) Tarrax Darkpaw, giant pug rat, gnoll commander, elite gnoll guard, gnoll shaman, gnoll guard-mat, burly gnoll, giant snake, patrolling gnoll, gnoll, razorbill, scrawny gnoll.

DESCRIZIONE → Blackburrow è una zona ben costruita. Difficoltà ben calibrata (più vi addentrare in profondità, più diventa difficile), mostri ben distribuiti, discreto bottino e punti esperienza, ed è vicina a Qeynos e Hatas. Il pericolo sta nel numero dei mostri (quando uno gnoll viene attaccato, altri si uniscono al combattimento, e la breve vi ritrovate a essere inseguiti da decine di mostri). Essendo una zona all'aperto, duelli, sciamani e ranger saranno avvantaggiati.



● Dovrete visitare questa zona almeno al 5°-6° livello, a seconda della vostra classe ed equipaggiamento. In superficie ci sono molti gnoll abbastanza deboli con i quali combattere. Non trascurate le piccole stazze, e lo gnoll a guardia delle acque. Fate attenzione alle bottine nelle capanne, una di esse conduce in un posto di guardia presidiato da un'élite gnoll. La lunga rampa verso il basso conduce alla principale area di riposo della zona, un buon posto per curare alito e cacciare gli gnoll nei paraggi.



■ A livello 9 potrete scorrazzare per tutta la zona, anche se il pericolo delle guardie e degli inseguimenti è sempre presente. Guardie iso-

late e serpenti giganti saranno i vostri principali obiettivi. I serpenti giganti vivono in tre aree: quattro di essi si trovano ai piedi della rampa che sovrasta l'acqua. Altri due nella fossa dei serpenti, e gli ultimi tre in cima alla rampa che conduce nella parte più profonda di Blackburrow.



◆ A livello 14 (o superiore) potrete muovervi per tutta la zona in relativa tranquillità. I tre comandanti gnoll possono essere sconfitti da un gruppo di 2 o 3 personaggi di livello 11-12. Un altro obiettivo potrebbe essere l'élite gnoll a guardia del primo ponte di legno nel sottosuolo. La stanza di fronte alla fossa dei serpenti è un ottimo posto per combattere, visto che potrete circondare gli gnoll appena appaiono.

OGGETTI →
 Rusty Spiked Shoulderpads (gac +5str -acresist magic), Onyx Earrings (v2 ag0) → sottratti ai comandanti gnoll.
 Spiked Collar (gac +3str), Studded Leather Collar (gac +vstr +sta) → sottratti alle élite gnoll.
 Giant snake fangs (vls gdam zgg0) → sottratti agli giant snakes (ma davvero).
 Gnoll fangs → sottratte agli gnoll, barattabili alla gilda dei guerrieri di Qeynos per delle Moonstones (55/11).

COSA ASPETTARSI → Potrete guadagnare molti punti esperienza e un buon bottino, ma la chiave è mantenere i vostri gruppi abbastanza piccoli, dato che il dungeon è piccolo e i corridoi tendono a essere intasati. Gli sciamani e i ranger sono personaggi molto utili da queste parti. Gli gnoll scappano quando vengono colpiti, quindi tenete sempre d'occhio lo gnoll più forte (specialmente se siete soli) e fate attenzione ai possibili rinforzi. Tuffarvi in acqua potrebbe essere la vostra salvezza se state fuggendo, anche se spesso venete inseguiti.

GUIDA TURISTICA: ERUDIN



44. TOXOXULIA FOREST

MOSTRI → Kobolds, shenks, decaying skeletons, bats, rats.
OGGETTI → Armi, pelli.
LIVELLO → 1-6

45. KERRA RIDGE

MOSTRI → Kerrans, claw knights, priest-men.
OGGETTI → Quattro rosa.
LIVELLO → 15-40



46. ERUD 5 CROSSING

MOSTRI → Cats, necromancers.
OGGETTI → Pelli, Armi.
LIVELLO → 10-25



MICROSOFT S TOUGH COMPETITION

Sembra che la Microsoft sia effettivamente preoccupata dalla PlayStation 2 e dall'impatto che questa console ha avuto sul mercato dei videogiochi, nonostante non sia stata ancora commercializzata. "La Microsoft è interessata a qualsiasi attività che possa rappresentare una minaccia al settore PC" ha affermato il rappresentante legale della compagnia. Non sappiamo sinceramente che risultati potrà ottenere la nuova console di casa Sony, ma siamo sicuri che per giocare a Tribes il sarà necessario avere ancora il caro e vecchio personal.



IBM SI ESPANDE

La IBM e la Acer hanno annunciato un accordo stipulato lo scorso 8 Giugno. Il valore dell'operazione è stimato intorno agli 8 miliardi di dollari. Sulla base di questa collaborazione la IBM concederà alcuni brevetti alla Acer, mentre quest'ultima venderà monitor e periferiche alla IBM. Questo significa che tra non molto tempo potremo acquistare nuovi prodotti della Acer con tecnologia IBM, mentre i fortunati che possono permettersi un PC della serie Aptiva potranno contare sull'appoggio della Acer, una delle migliori case produttrici di monitor. La IBM sembra intenzionata a tornare alla ribalta dopo un periodo vissuto nell'ombra. Questo

accordo segue quello stipulato con la Dell Computer (per un totale di 16 miliardi di dollari). Inoltre la società americana ha annunciato grosse novità anche per il settore internet, anche se per ora non sappiamo nulla a riguardo (si parla di una nuova tecnologia per i modem... vedremo).



LA SONY CITA IN GIUDIZIO IL BLEEM!

Dopo la sentenza che ha costretto la Connectix (produttrice di un emulatore PlayStation per Macintosh) a ritirare il suo prodotto dal mercato, sembra proprio che i dirigenti della Sony vogliano far fuori anche il Bleem!. Questo emulatore di PSX per PC è in commercio ormai da qualche tempo e chiunque può ordinarlo una copia all'indirizzo www.bleem.com. La Sony chiaramente ha qualcosa da ridire e ha già citato in giudizio i produttori del Bleem!. Pare che la casa del Sol Levante (sono voci girate su Internet, ma del tutto inconfinate) voglia combattere il fenomeno dell'emulazione realizzando titoli in grado di girare sia su PC che su PlayStation. Vedremo come andrà a finire.

bleem!

ANCORA QUAKE III

Sembra che la ID stia per rilasciare una seconda versione della versione test di Quake III. Come sapete, già da qualche tempo è disponibile su Internet una demo giocabile di questo attempatissimo titolo, chiamata QuakeTest. Purtroppo questa versione dava parecchi problemi, obbligando fra l'altro a installare dei driver video creati appositamente per il nuovo titolo della ID. Ora Carmack e soci stanno ultimando la seconda versione del test, che dovrebbe risolvere molti bug e comprendere nuove mappe e skin. Ormai manca poco...



LA NUOVA VERSIONE DEL WINAMP

Da qualche settimana è finalmente disponibile la nuova versione di Winamp, la 2.20. Se vi piace la musica e siete appassionati di MP3, non potete assolutamente farne a meno. La potrete scaricare senza troppi problemi al sito www.winamp.com. La notizia più interessante è che la Nullsoft, la società che ha creato il Winamp, è stata da poco acquistata da America On Line, una delle maggiori società al mondo che operano nel settore Internet. Non possiamo ancora prevedere le ripercussioni di questo acquisto, ma siamo sicuri che la Nullsoft continuerà a svolgere l'ottimo lavoro che ha fatto finora.



FLASH

Notizie dal Giappone

Il tribunale regionale di Tokyo ha recentemente emesso una sentenza che avrà enormi ripercussioni sulla distribuzione di videogiochi nel Sol Levante. L'oggetto della contesa era il diritto dei commercianti di poter vendere giochi usati, una pratica che come sapete qui in Italia è molto diffusa. Praticamente ogni negozio che al rispetti vende anche giochi usati, anche se questo atteggiamento a volte non ha fatto molto piacere ai distributori di videogiochi. Comunque la corte ha deciso che il software videoludico non può essere soggetto a copyright come i film o i libri, per cui le compagnie sviluppatrici non hanno il diritto alla distribuzione. Potrebbe sembrare strano, ma da un Paese dove mangiano i pesci crudi come se fossero patate, cosa potremo aspettarci?

Sciopero europeo contro le tariffe Internet

Vi siete sempre lamentati della lentezza della vostra connessione? Vi siete stancati di pagare un'enormità per viaggiare su Internet? Beh, in realtà anche all'estero la situazione non è tra le migliori. È per questo che 15 associazioni europee hanno indetto il primo sciopero internazionale contro le tariffe Internet. A capo dell'iniziativa si trova una società francese, la ADAM, che ha deciso di balticare la Rete il giorno 6 Giugno. I risultati non si sono fatti attendere, almeno in Francia. France Telecom (la società che gestisce le telecomunicazioni nel paese che odiamo di più) ha presentato un nuovo tipo di abbonamento che prevede 20 ore di accesso al mese per un costo di circa 30.000 Lire. Non è esattamente quello che volevano i promotori dello sciopero, ma è comunque un inizio. Comunque siamo sicuri che se non si avrà la tempestiva cancellazione delle tariffe per Internet, la Rete in Europa non potrà mai avere lo sviluppo e il sostegno tecnologico che in America ha già ottenuto.

ABBONATI!

SI! Desidero sottoscrivere l'abbonamento annuale alla rivista PCUltra.
Riceverò 12 numeri al prezzo speciale di L. 95.000 Invece di L. 118.800!

sconto
20%

PCUltra

giochi a massima velocità

Per ricevere gli arretrati inviateci la richiesta riportata a fondo pagina specificando il numero che desiderate ricevere, le copie richieste del numero e la fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 9935909 intestato a PLAY PRESS PUBLISHING - Lungotevere dei Mellini n. 46, 00193 Roma.

Per calcolare il versamento aggiungete al costo di copertina (L. 9.900) le spese di spedizione pari a L. 5.000 fino a tre albi, L. 8.000 per sei, L. 15.000 per più di sei albi.
Spedite tutto a PLAY PRESS PUBLISHING, Lungotevere dei Mellini n. 46, 00193 Roma.

Numero 1



Speciale: La battaglia del Nobel: gli eroi del videogioco per console
Strategie: Half Life, Star Wars, Shogun
Chi: Tomb Raider 3, Resident Evil 4, Heretic II, Shogun, Unreal II, Blood, Age of the Empire, Rise of Rome, Grand Prix Legend

Numero 2



Speciale: Uno sguardo al 1999. Speciale guerra aerea
Strategie: Half Life, Delta Force
Chi: Alien vs Predator, Alpha Centauri, Chaos Gals, Dark Vengeance, Heavy Gear II, Myth II, Red Box, World League Soccer, Gangster

Numero 3



Speciale: Oscar dei videogiochi. Come lavorare nell'industria dei videogiochi
Strategie: Broad Wars, Tribes
Chi: Command & Conquer, Excelsior Speed, Close Combat II, Warcraft II, Return to the Krondor, TROA 2, Rollage, Turok 2

Numero 4



Speciale: Giochi online. Come nasce un videogioco. I 10 giochi più brutti del mondo
Strategie: Eagle Wars
Chi: Star Wars, MechWarrior 3, 3-Wing Alliance, Kingpin, MechWarrior, Opposing 2, Landlord, Tribes, Worms, Road Wars

Numero 5



Speciale: Tutti i segreti di Star Wars episodio uno. Independent games
Strategie: Resident Evil 4, Tribes
Chi: High Heat, Expeditions, Shadow Company, Quake 4, V-Pally, Wild Metal Country, Space Demolition Must Die



i primi 7 lettori
che si abboneranno questo mese riceveranno in regalo il pad 3D Viper Air Labs

i pad 3D Viper Air Labs sono offerti dalla
Zye Technology - Milano 02/906204
marco_fede@iol.it



Nome _____ Cognome _____

Indirizzo _____ N. _____

Località _____ Cap _____ Prov _____

☐ ARRETRATI

| PCULTRA N. | NUMERO DI COPIE | PREZZO |
|------------|-----------------|--------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

☐ ABBONAMENTI

Si desidera abbonarmi a PCUltra a partire dal numero **7**
e per 12 numeri al prezzo speciale di L. 95.000

Spese Postali _____
Totale _____

SESSO • BOCCE • BIRRA • GIOCHI • ABBIAMO GIÀ DETTO SESSO?

LUGLIO 1999

X-TRA



REPORTAGE COMPLETO

Le 25 persone meno
importanti del mondo dei
videogiochi

LE TETTE DI PAMELA

Esclusiva intervista
"faccia a faccia"

INCREDIBILE!

Un esperto ci svela tutti i segreti
per avere successo con
le ragazze

KRISTY

È CARINA, MA COSA K@\$SO
C'ENTRA CON I VIDEOGIOCHI?

La legge della Giungla

Proprio quando pensavate fosse una cosa sicura essere un editore indipendente...

Tutto è cominciato quando la GT Interactive si è lanciata in una massiccia campagna acquisti e ha assorbito la Cavedog (Total Annihilation) e la Legend Entertainment (Wheel of Time). Da allora tutte le case di produzione più potenti hanno iniziato a comprare piccoli team indipendenti per formare dei colossi di rilevanza internazionale. Ora che la Talonsoft, famosa per i wargames a turni, sta per entrare nella famiglia della Take 2 Interactive, (che include anche la Mission Studios di Jetfighter), sembra proprio che nessuno sia al sicuro. Il mercato dei videogiochi finirà interamente nelle mani di poche grosse software house, che faranno scomparire inesorabilmente gli sviluppatori meno forti. La situazione ricorda molto da vicino la realtà attuale del mondo del cinema, che ruota intorno a quattro o cinque grandi majors. Come avrete letto nella sezione News, anche la Accolade è stata inghiottita da una casa più potente, il gigante francese Infogrames,



Con giganti dell'industria come Eidos, EA e Infogrames che si comprano tutta la concorrenza, assisterà un futuro per i giochi innovativi?

che qualche settimana prima aveva acquistato anche l'Inglese Gremlin. Nel frattempo, la Eidos ha aggiunto la Crystal Dynamics ai suoi possedimenti sempre in espansione, e la Electronic Arts procede con l'acquisto della Westwood Studios (C&C) e della Maxis (vi dice niente Sim City?). Quindi cosa resta? Mmmm... Il numero di indipendenti diminuirà di settantina in settantina. La Bungie, la Monolith e la onnisciente GDD sono fra le poche

società che resistono. Come cambieranno i giochi, dopo questa rivoluzione?

Il rischio più grosso è che le grandi software house faranno sentire la loro pressione sui team di sviluppo e questo farà crollare inevitabilmente il grado di innovazione dei prodotti. Pensate all'industria cinematografica. Ci sono moltissimi esempi di buoni autori che si riducono sul lastrico per produrre un film e poi non riescono nemmeno a farlo arrivare nelle sale. Nel frattempo gli studi cinematografici sfornano minichiate a ripetizione (tipo i paperi romantici di Meg Ryan) che lasciano puntualmente decine di miliardi.

La stessa cosa potrebbe succedere ai videogiochi. Il mercato è già intasato dal sequel dei giochi di maggior successo, ma per fortuna i titoli originali riescono ancora ad arrivare nei negozi per conto proprio. Per quanto tempo produttori come la Bungie potranno distribuire giochi apprezzati dalla critica (come Myst), ma di scarso successo dal punto di vista delle vendite? Probabilmente non per molto. Naturalmente se la Bungie o la Monolith riusciranno a fare un po' di soldi con un gioco, potete stare certi che saranno caldamente invitate a sfornare un seguito in poco tempo.

Mentre il numero di giocatori aumenterà a dismisura, l'originalità dei progetti subirà un drastico calo e verrà riuscitata da titoli come Tomb Raider 2 o C&C2.

IL POTENZIOMETRO

Mentre la ruota dei videogiochi gira senza sosta, vediamo chi ci trova in alto e chi invece sprofonda negli abissi.

- | | | |
|----|----|--|
| 1 | 3 | HASBRO → M&A, G.I. Joe, Goldar. Rolincoaster Toyman hanno finalmente fatto schizzare la Hasbro sulla vetta, e ora hanno fatto scendere quella brutta storia di Barbie la Telescuola. |
| 2 | 2 | ELECTRONIC ARTS → I vasti team di sviluppo meccanici e con Gungan Krieger il (Quill) e EA (Xing) in arrivo. Il futuro promette molta bene. |
| 3 | 7 | IO → Mentre Decan toglierà mercato, rimane solo un ricordo, il motore di Quake (IO Arena) è stato già concesso in licenza alla EA (per un gioco su James Bond) e alla Activision (Star Trek: Voyager). |
| 4 | - | INFOGRAMES → La comparsa francese avrà un mercato pieno di conquistatori degli Stati Uniti, con l'acquisto della Accolade, della Eireless e della Beam, il catalogo della casa dell'America non è mai stato così forte. |
| 5 | - | 3DIX → La seconda generazione della scheda 3-D sta ormai per materializzarsi, ma la 3DIX ha già speso il suo nuovo colpo (ignori ad aver come Polaris nella campagna pubblicitaria negli USA). |
| 6 | 9 | VERANT INTERACTIVE → Nonostante EverQuest sia cominciata a non vendere più come un tempo, il numero del server che la supporta è notevolmente aumentato (così come l'installazione di chi ci gioca). |
| 7 | - | SILVER → Mentre aspettiamo ancora Hawkwind, l'uscita di Team Fortress Classic (già ci si chiederà un occhio sul ritardo di 19). |
| 8 | 1 | LICASART → Espandito il film va bene (a quanto pare), ma i giochi? The Phantom Menace è solo mediocrità, vedremo gli altri. |
| 9 | 8 | ACTIVISION → Battistrada, a Oak Ridge, a Q&A, Star Trek Voyager, e altri titoli o awaiting o dimenticati la scorsa parata di Bernad. |
| 10 | 10 | NETEAP → La tentata è la candidatura principale della lista più. Comunque, l'itali provvidi per il quarto (l'ordine saranno niente male). |

TAKE TWO → Il fatto di avere acquistato altre compagnie potrebbe far ricevere alla fine dell'anno.

ION STORM → Spare il solo (an Storm sta diventando troppo facile, ma il l'ordine ha superato la base del riduttore). I problemi infuria la Qualtronic offuscando Anarchist e Dead.

CI PIACEREBBE ELIMINARE

GUIDO PRUSSIA

PERCHÉ LO DETESTIAMO → Grazie ai numerosi lavaggi tribali che ha su tutto il corpo, Guido Prussia è riuscito a ipnotizzare i dirigenti di Italia e si è fatto pagare un viaggio Coast to Coast negli Stati Uniti. Malgrado la bellezza dei paesaggi americani, la sua trasmissione Hotel California è più noiosa di una gita parasciata a Monte Marmottait Inoltre, per peggiorare la sua situazione, si è pure portato dietro le sue fidanzate (la cantante Sybil). Lo spazio occupato da questo orrido programma poteva essere usato per trasmettere una serie di speciali sui campioni mendicini di magliette begante che si sono tenuti a Ibiza.

COME POTREMMO ELIMINARLO → Spostando un paio di indicazioni stereili. Nonostante si finga un esperto, Guido imboccherebbe sicuramente la strada sbagliata finendo nel quartiere più malfamato di Los Angeles, magari durante una guerra tra bande criminali e polizia armata di manganelli elettrici. Dopo essere stato orribilmente sbranato da un gigante italoamericano chiamato Spertico Spaccoserra, le varie parti del suo corpo tatuate potrebbero poi essere vendute come fregatevoli o sovraveri per i turisti.



CONSIGLI ROMANTICI PER I MANIACI DELLA RETE

Dopo una notte d'amore, Lara vi rivolgerebbe ancora la parola?

Va bene, le ammettiamo. Nella vita c'è dell'altro oltre al videogiochi. Le prime cose che vi vengono in mente sono i film di alcol prime di giocare, provati con le ragazze e avere rapporti sessuali (non esattamente in quest'ordine...). Credetevi sulla parola, la vita reale è una bomba, con una grafica 3-D incredibile e un effetto Stereo Surround da far paura. Anche se non si tratta di un gioco adatto a tutti, qui a X-TRA siamo convinti che voi potete farcela! A differenza delle ragazze virtuali, alcune donne "vere" non possiedono poppe grosse come angurie o un giro vita più sottile di un polso. Comunque, potete consigliare a Miss Imperfezione di procurarsi un ottimo upgrade da un chirurgo plastico... Il risultato dell'espansione di sistema non la danneggerebbe affatto... e non dispiace-

rebbe neanche a voi. Prima di usare con una ragazza, vi consigliamo di accettare che non si tratti in realtà di un maschietto travestito. Per evitare imbarazzanti situazioni, chiedete subito al soggetto in questione di dichiarare senza indugi il proprio sesso. In questo modo, non solo vi proteggerete da eventuali imitazioni, ma farete capire alla ragazza di essere veramente interessati a lei. Se siete tipi diffidenti, il metodo più efficace è una rapida palpatina durante la danza. Se sospettate che la vostra fidanzata sia stata catturata da qualche alieno e trasformata in un ferocissimo robot biologico NON sparatele, neanche se ve lo chiede lei! Uccidendola commettereste un reato, che si chiama "Omicidio". Ed è illegale in quasi tutto il pianeta. Non giudicate frettolosamente il suo atteggiamento alieno; magari ha solo vissuto di recente sua madre o il ginecologo. Nel mondo reale la maggior parte delle donne non appartiene a classi di personaggi, ma ottiene punti esperienza e monete d'oro praticando particolari attività generalmente chiamate "lavoro". La vostra ragazza potrebbe perfino aspettarsi che anche voi ne abbiate uno, in tal caso vi consigliamo di insistere che il vostro stato di sciamano barbaro le consentirà di sfamarla e farla nuotare al sicuro in un brodo primordiale per il resto dei suoi giorni. I codici di nudo non esistono nel mondo reale. È per questo motivo che è stato inventato l'alcov. In ogni caso, se dovete avere dei problemi

a levare gli abiti superflui alla vostra donna, non temete. Su Internet esisteranno sicuramente dozzine di siti dedicati a lei, pieni zeppi di foto spinte. Tenete a portata di mano i documenti per dimostrare la vostra età. Se siete al ristorante e la vostra ragazza continua a controllarvi le poppe, non vi offendete, sta semplicemente controllando con discrezione il proprio livello di salute. Livellatevi a ordinare delle altre vivande per aumentare i suoi punti ferta.

L'intelligenza femminile (IF) è molto più complessa dell'intelligenza artificiale (IA) che avete incontrato in passato. La domanda: "Secondo te, questi pantaloni mi fanno sembrare grassa?" ammette solo la risposta "NO". Proprio come le femmine dei videogiochi, quelle reali vi consentono di dialogare con loro, ma la differenza principale è che le frasi che potrete pronunciare non compaiono in una lista di opzioni già scritte. Cercate di scoprire i gusti della vostra ragazza, con domande tipo: "Cosa ne pensi del Voodoo?". Le pube vere non sopportano bene il freddo, proprio come le loro controparti virtuali. Non aspettatevi che indossino bikini in cotta di maglia alvostro primo appuntamento invernale. Suggerite loro di indossare calzoncini corti e una giacchetta simile a quella di Lara, e poi gradualmente riducete gli abiti a qualcosa di più accettabile. Non tentate di farlo a saltare sparando in terra con un missile, la tattica non funziona bene. E infine, non dimenticate che le femmine vi desiderano... e questa è una solenne benedizione, ma anche la peggiore delle maledizioni.

GAMESCAN

EDIZIONE STILE DI VITA



WING COMMANDER: FREELANCER

Sviluppato da Digital Anvil

Editoria da Microsoft

Data di uscita: 30.01.2000

Cara Gamescan, il mio joystick è molto più piccolo della media. Potrà giocare a WC? Invece, che ha una grafica così bella da sembrare un film interattivo?

Niente paura, cara amico, sebbene ai tempi del primo Wing Commander non prodotto dalla Origin, il creatore della serie Chris Roberts si sta occupando in prima persona del progetto. Certo, infatti, afferma che non è la dimensione che conta, ma il modo in cui l'attacco viene utilizzato.



PANZER ELITE

Sviluppato da Wings Simulations

Genet

Editoria da Progenis

Data di uscita: 30.01.2000

Cara Gamescan,

è difficile da dire, ma quando mi chiedono con un simulatore di tank e cannoni come Panzer Elite, mi scappa di spavento tutta prima ancora di arrivare sul vero campo di battaglia. Cosa posso fare?

"L'evoluzione precoce" è un problema molto diffuso tra i gamers. Per risolvere il problema di come imparare a rilassarsi e ad apprezzare l'ambiente 3D, le città e le armi. In tal modo potrà affrontare in tutta sicurezza anche le campagne più lunghe e stressanti.

I SEGRETI DEL SESSO

VERSIONE LO

Se avete un Versione 101 sul calendario, ma non riuscite a farla funzionare, niente paura! Abbiamo preparato per voi un "tutorial" che vi farà superare le tappe.

Salve, avventuriero, sono Rappy Spada lungo. Il sesso è la meravigliosa espressione dell'amore. La cosa migliore sarebbe condurre questa magia con un'altra persona. Ricordate che quando viene una dolce cartolina a rispondere ai vostri richiami non è difficile come ammorzare a griglia del ghiaccio, comporta solo un po' di esperienza e tanta tanta pazienza.

Avvicinate verso la bella ragazza che si trova davanti a voi, telefonata e guardata (Barbambante e "Love"). Se la ragazza è "SIT", allora chiedetevi di spogliarsi; cominciate con "togli la camicia", se non vi obbedisce passate a "bimba, togli il vestito". Se tutto ciò non funziona cambiate ragazzo.

Molto bene. Ricordatevi che la camicia emette poi una forte labbra candore rosso. Prestate il tuo amore vi è possibile.

Se siete migliori nel bacio (a Punte Espres-

sionista) Ora potrete divertirvi nel nascondere la testa.

Siete migliori nel preliminare (a PD). Ora ditele "Sì l'avevo detta per me, baby". Certo, detto migliorata nella seduzione (a PD). Ora fate sedurre la bellissima "Trà" una linea, siete migliori nella seduzione (a PD). Splendido, continuate a parlare le poppe. Siete migliori nel preliminare (a PD).

Ottimo, guadagnate punti esperienza nel preliminare (a una degli esclusivi secondi di grande missione). Le spedisce a mezza disposizione il vostro, ma se volete passare al livello successivo, tomette qui il mese prossimo e vi diamo la guida strategica. Fine ad allora formate un gruppo di avventurieri e sarete alla prova quella che avete imparato.

GUIDA PRATICA AL MATRIMONIO

Molti di voi hanno scritto a X-TRA chiedendo la soluzione dei rompicapi matrimoniali. Normalmente in queste pagine non vi occupiamo di bresce e codici per bresce, ma visto la natura enigmistica di questa rivista, abbiamo deciso di fare un'eccezione.

Ricevuti in un elegante pannello di gioco (ATTENZIONE: non riceverete in un grande ragazzino, commetterete il vostro primo sbaglio).

Il secondo trucco: anche il diamante piccolo, il diamante medio e il diamante grande. Comprate il diamante grande e nascondetelo.

Invece della vostra guida, portatela in un grande ristorante (ATTENZIONE: evitate assolutamente i buffet food, sarebbero il secondo sbaglio).

Se durante il tragitto altre donne vi fanno l'occhiolino, non ricambiate. Infatti, se la

vostra ragazza vi scopre, verrete privati immediatamente dei vostri punti esperienza nel bacio "nuovo" e non potrete portarla a compimento la missione.

Ordinate una cena feroce, e cantate al massimo i vostri punti esperienza con una festa di tanta e un caffè. In questi ultimi codici della ragazza, perdetevi l'idea con la grande diamante e domanderete "Mi vuoi sposare?". Se avete compiuto correttamente tutti i passaggi precedenti, la pupa risponderà affermativamente.

Completata, la vostra ragazza è diventata ora una fidanzata! Le soluzioni preventive di risolvere l'origine relativa alla terrificante commedia matrimoniale.

ATTENZIONE: non parlate mai alla vostra futura moglie fidanzata della festa di addio al celibato, altrimenti commetterete il vostro terzo errore e GAME OVER!

Il Termometro

EDIZIONE MORTUARIA

COSE CALDE

RATQUEST → Uccidere ratti e cimici non è mai stato più divertente!

Es Arena → La fiera di Los Angeles dedicata al mondo dei videogiochi è come un immenso labirinto pieno di fantastici tesori. In questo caso i mostri sono rappresentati dal PR che ti inseguono per sfinirti con le pazzesche presentazioni dei loro titoli.

GDC → La "Game Developer Conference" diventa un appuntamento annuale per promuovere i videogiochi. Come mai Pennacchini non è stato invitato?

Ultima frontiera → Ultima Online sta facendo soldi a palate. Qualcuno di voi spingere perché la gente si diverte a spendere tutti quei soldi per giocare? Se la vostra vita reale va a rotoli, che senso ha gettare nel cesso anche quella virtuale?

SIM CITY zero → Un gioco dove si gestiscono le risorse di una città e si viene amaramente criticati dai cittadini. Se vi passassero per giocare la chiavereste lavoro e non vi piacerebbe più...

Le darme di Balkatana → L'Oscar per il gioco più sopravvalutato del mondo va alla... ION STORVI (applausi).

WING COMMANDER (il film) → Non importa quante volte premiate la barra spaziatrice, tanto non lo fermerete mai il film che vi farà sbadigliare alla vista della recitazione stantia di Mark Hamill e Ginger Lynn Allen.

EPISODIO I → I biglietti per la prima del sé maggio costavano 500 dollari! Avrebbe dovuto pubblicizzarlo su Ultima Online.

LA I-MAGIC AGOMIZZANTE → La compagnia americana è in perdita netta di 22 milioni di dollari. Ironicamente sono stati proprio loro a creare le simulazioni Industry Glants e Capitalism. Peccato che non abbiano mai giocato, forse avrebbero potuto imparare qualcosa.

Blasto → La Sony ha citato in giudizio il sito Dove's Classics (dedicato all'emulazione e ai vecchi classici da sala giochi) per violazione di copyright e concorrenza sleale. La Grande S desidera un rimborso per i danni subiti... (quelli provocati da tutti i simpaticoni che hanno scaricato la ROM di Blasto).

STERMINAGIOCHI

ANOTHER ONE BITES THE DUST

Il mese scorso lo Sterminagiochi vi ha mostrato come distruggere un gioco particolarmente schifoso utilizzando semplicemente un forno a microonde e 30 secondi di tempo libero. Questa volta però abbiamo deciso di fare le cose più seriamente. Il nostro esperimento ha attirato molte persone nella piccola cucina della redazione, creando una tensione straordinaria da esecuzione capitale in diretta. Ecco cosa è successo...

Metodo 2

La piastra elettrica

IL GIOCO: *Rival Reoms*, l'insopportabile squallido clone di Warcraft II.

IL PRIMO TEST: Abbiamo lasciato sulla piastra elettrica il CD del gioco fino a quando l'allarme antincendio non ha iniziato a suonare fustidiosamente. Purtroppo il gioco non era ancora cotto. Era chiaro che mancava qualcosa.

IL SECONDO TEST: Il CD è stato riposizionato sul lato opposto e lasciato a friggere senza pietà dopo aver disattivato il suddetto allarme. Dopo circa 30 minuti, uno strano odore riempiva la stanza per cui abbiamo deciso di fermarci. Il CD di *Rival Reoms* era finalmente distrutto (e anche il fornello). Finalmente ci siamo potuti vendicare per aver dovuto giocare a questo orribile gioco.



GAMESCAN



F-22 LIGHTNING 3

Sviluppo → Novologic

Dato di uscita → Maggio '99

Prodotto → Wow, un simulatore di voli! Non vedremo l'era di potenti giocatori... Be', diciamo che ci sono anche delle cose nuove in questo agguato. La voce narrante in rete, la "Voice-Over-Net" (nome originale ehi) consente ai piloti di parlare tra loro in tempo reale su Internet durante i combattimenti.



FLY!

Sviluppo → Terminal Reality

Dato di uscita → 600

Prodotto → Fly! Sta per frugare il primato e Flight Simulator della Microsoft. Questo simulatore di volo ultra-realistico offre un ottimo sistema di controllo, la possibilità di usare la radio e quattro modelli d'aereo tra cui l'Heinkel He177 e il Cessna 172B Skyhawk.



HEAVY GEAR 2

Sviluppo → Activision

Dato di uscita → Inverno '99

Prodotto → Dopo i deludenti risultati del primo Heavy Gear, la Activision ci riprova con questo altissimo agguato. Heavy Gear II è caratterizzato da una grafica veramente spettacolare (sarti obblighino una scheda 3D), e vi metterà al comando di Mech molto cattivi, in combattimenti terrestri e spaziali sia per giocatore singolo che su Internet. Sarà un'altra delusione?



SEPTERRA CORE

Sviluppo: Vektor Studios
Editor: → Microsoft
Data di uscita: → Natale '99
Predetto: → Emotivamente non solo perché mostra il genere SRG al mondo dei cartoni giapponesi, ma anche perché è stato progettato dagli stessi creati di *Secret of the Tomb* in Virtual Reality. La trama è ambientata su sette continenti che fluttuano attorno a un computer centrale. Ricorda *Final Fantasy VII*, ma aspettatevi molto più ironia e divertimento.



MAJESTY: SOVEREIGN OF ARDANIA

Sviluppo: → Cyberlore
Editor: → Cyberlore
Data di uscita: → Autunno '99
Predetto: → La Cyberlore lo descrive come una simulazione fantasy, il che ci fa pensare a un gioco da ufficio e Command & Conquer. Dovrete costruire una propria città e reclutare avventurieri per portare a termine varie missioni. Il gioco utilizza termini incomprensibili come "severign" e "ardale".



TACHYON: THE FRINGE

Sviluppo: → Novologic
Editor: → Novologic
Data di uscita: → Autunno '99
Predetto: → Quello che distingue questo sparatutto spaziale dagli altri è il fatto che è in grado di gestire partite multiplayer da ben 120 giocatori (contemporaneamente). Il servizio Novologic vi consentirà di trovare server per giocare e nuovi avversari da sfidare.

LE 25 PERSONE MENO IMPORTANTI NELL'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI

Conoscete i creatori, i progettisti, i grafici... ma avete mai sentito parlare delle persone che con il loro nome nell'industria dei videogiochi? Probabilmente no, ma noi di PCU pensiamo a loro le collezioniamo (viste che abbiamo parecchie cose le collezioniamo...). Dopo mesi di ricerche siamo riusciti a compilarne una lista dei 25 soggetti il cui lavoro è assolutamente superfluo nell'universo videoludico.

SCENEGGIATORE PER LA ID SOFTWARE

25 Memento di gloria:
 Descrivere le varie tonalità di grigio emesse dai mostri di Quake II.

Esempio del suo lavoro:
 [Tratto dal progetto originale di Quake II]

Marine: Aargh (Disruzione: Orsi, perché dunque dobbiamo arrivare all'uso di corti mezzi di violenza e distruzione? Non potremmo risolvere i nostri diverbi con la favella e rispettare le redprocche culture?)
 Cybendermon: Rrrrr (Disruzione: Le porge le mie scuse ma il mio background socio politico non mi consente tali atteggiamenti)
 Marine: Aargh (Speciale missile tra le chiappe dell'alieno).

LUCASARTS - DESIGNER DI NUOVI PERSONAGGI

24 Memento di gloria:
 Riuscire a ideare personaggi di "Guerra Stellari" che vengono dimenticati immediatamente, come Kyle Katarn di Dark Forces.

Esempio del suo lavoro:
 [Tratto dai suoi appunti]
 Ho dovuto lavorare a lungo per riuscire a ottenere un personaggio così squallido e privo di personalità. È stato molto difficile, visto che fa comunque parte della saga di "Guerra Stellari".

PROGRAMMATORE DEL CODICE DI SIN

23 Memento di gloria:
 Riuscire a creare un gioco in cui i salvataggi da soli occupano la stessa quantità di memoria che serve alla maggior parte degli altri giochi per essere installati completamente.

Esempio del suo lavoro:
 [Struttura del codice di Sin]

Roba rubata a Quake: 125 Mb
 Roba rubata a Duke Nukem: 158 Mb
 Altra roba (inclusi i salvataggi): 635 Mb.

ARTISTA 3D PER LE MAPPE DELLA SSI

22 Memento di gloria:
 Creare ottimi terreni 3D che rappresentino paesaggi 3D tramite una complessa struttura a esagoni.

Esempio del suo lavoro:
 Creare mappe per l'indimenticabile Generali Noisi in Guerra Noiosa.

EVERQUEST CREATORE DEI NEMICI

21 Memento di gloria:
 Creare un drago incredibilmente dettagliato nascosto nel dungeon segreto degli Elvi Scum.

Pecato che nessuno lo vedrà mai dato che tutti passano il loro tempo a uccidere zatti e fionche.

Esempio del suo lavoro:
 [Routine di Intelligenza Artificiale per i nemici di Everquest]

[Se il personaggio entra nella stanza, chiedere: "Che diavolo fa lì qui? Dovresti essere a uccidere topi, lo siamo veramente troppo potente per te"]
 [Se il giocatore rifiuta di rispondere, esegui programma Emergenza Alta]
 [Programma di Emergenza Alta = Chiusura connessione e reimpostazione schemata con scritto: "Server not Responding"]

PERSONA CHE FISSA LE DATE DI USCITA PER LA BUZZARD

20 Memento di gloria:
 Definire quattro diverse date di uscita per StarCraft e riuscire ad accendere una sua quattro.

Esempio del suo lavoro:
 La Blizzard distribuisce solo un gioco

all'anno, ma in compenso di illude con date fasulle e ripetitive.

SCRITTORE DELLA GUIDA STRATEGICA DI SOUTH PARK

19 Memento di gloria:
 Le pagine che spiegano come torturare un bambino etiope derubito.

Esempio del suo lavoro:
 [Tratto dalla prima stesura]
 Se qualcosa si muove sparatagli (Nota dello scrittore: le altre 158 pagine saranno piene di fotografie e battute).

CREATORE DI SLOGAN PUBBLICITARI PER LA EA SPORTS

18 Memento di gloria:
 Creare la frase "Intelligenza Artificiale Liquida".

Esempio del suo lavoro:
 [Firma pubblicitaria che ce l'avevano quasi fatta...]

"Davvero, ve lo giuro, ha un motore grafico migliorato rispetto all'anno scorso".

"Non posso credere che siano solo dei poligoni. Sono fantastici".

REDATTORE DELLE NEWS DEL SITO DI PC BIFALA

17 Memento di gloria:
 Copiare un sito web che ha già copiato un altro sito web che ha appena divulgato un pettegolezzo stupido.

Esempio del suo lavoro:
 Ecco la nostra storia esclusiva, che abbiamo letto su www.TNTxtreme.com, che l'ha sentita da www.pc-hat.com, che l'ha vista su www.quake.post.com, che era già stata detta da PCUltra un mese fa...
 Ooops... come non detto.

PROGRAMMATORE ADDETTO AL "MOTION CAPTURE" SU MIST

16 Memento di gloria:
 La comparsa delle farfalle: l'unica cosa che si muove su MIST.

Esempio del suo lavoro:
 [Le farfalle]

RESPONSABILE IDEE CREATIVE NEI PRODOTTI DELLA EIDOS



Momento di gloria:

Tutte le descrizioni dei progetti della Eidos cominciano con: "Ricorda leggermente..."

Esempio del suo lavoro:

Utilizzare la frase "proprio come Dio" 37 volte nella descrizione di *Revenant*.

ADDETTO ALLE TETTE DEI PERSONAGGI DELLA CORE DESIGN



Momento di gloria:

Riduzione delle tette di Lara in Tomb Raider III.

Esempio del suo lavoro:

Interseccazione

telefonica.
Finalmente ho scoperto quello che desidera il pubblico maschile del videogiocatore: donne piatte! Ridurò il seno di Lara del 65%, ma nessuno se ne accorgeva, vero?

COORDINATORE REGIONALE DI PCULTRA



Momento di gloria:

Ci ha permesso di pubblicare la storia di Eidos.

Esempio del suo lavoro:

[dialogo giornalista]

Sergio Pennacchini: "Possiamo usare questa foto di Pamela Anderson nuda?"
Coordinatori: "Solo se è nuda!"
Sergio Pennacchini: "No! O nuda o niente!" [Carre via con risata isterica].

COMMERCIAANTE DI VIDEOGIOCHI



Momento di gloria:

Ogni volta che riesce a convincere un giocatore a smettere con i videogiochi per sempre.

Esempio del suo lavoro:

Spiegare ai giovani perché Worms è molto meglio di Half-Life.

IL TIPO CHE SI È SCANNERIZZATO I TESTICOLI E L'HA MOSTRATI SU SIN



Momento di gloria:

Avere il suo nome e le sue palle in un vero videogioco!

Esempio del suo lavoro:

[Tratto dall'introduzione del libro "Ita e the Life Pellic"]

"Dovete avere tre anni di esperienza nel design grafico, un diploma di scuola superiore e la volontà di ren-

dere i vostri rebedi più famosi di Don Petersen.

PRODUTTORE ASSOCIATO DELLA EA



Momento di gloria:

Avere il suo nome nella lista dei 312 produttori di Madden Football.

Esempio del suo lavoro:

Lavoro? Alla EA quelli indosiano cappellini da baseball e sono sempre in riunione, chiunque può essere un produttore associato.

ASSISTENTE DI PRODUTTORE ASSOCIATO DELLA EA



Momento di gloria:

Vedi sopra.

WEBMASTER DEL SITO PER IL MULTIPLAYER DI DOMINANT SPECIES

Momento di gloria:

Quando due persone si sono collegate contemporaneamente.

Esempio del suo lavoro:

[copia della sessione Chat]

→ C'è qualcuno?

→ Sì... è il gruppo di discussione zoologica?

→ Ma... è il sito di un gioco, vorresti giocare con me?

→ Certo, è divertente?

→ Beh, insomma...

PR DI JOHN ROMERO

Momento di gloria:

Riuscire a far apparire la foto del vecchio Jerry su tutte le riviste del settore.

Esempio del suo lavoro:

[Tipica giornata]

ore 9:00 Arriva in ufficio

ore 9:05 Lettura intervista di John Romero

ore 9:30 - 17:00 - Pisolino.

TODD PORTER



OK, non è lui, è Claudia Schiffer, ma visto che questa pagina è piena di brutte facce abbiamo deciso di pubblicare lei per compensare.

PROGRAMMATORE DELLA DI EXTREME PAINTBALL



Momento di gloria:

Extreme Paintball non aveva alcuna Intelligenza Artificiale (non

sfilava mentendo... il gioco uscì con nemici completamente immobili)

Esempio del suo lavoro:

[giornata tipica]

9:00 - 17:00 - Sono profendo.

CONTROLLO DI QUALITÀ PER LA HEAD GAMES



Momento di gloria:

Autorizzare la distribuzione di Extreme Paintball

Esempio del suo lavoro:

Nessuna.

SERVIZIO IN LINEA PER IL SOLITARIO DI WINDOWS



Momento di gloria:

Ha aiutato la signora Acalgria di Catanzaro a inserire il nove di fiori.

Esempio del suo lavoro:

[Tratto dalla telefonata]

"E se mettiamo il quattro rosso sul die che nero...?"

SPEOZIONIERE DELLA ION STORM



Momento di gloria:

Portare Dominion alla discarica delle immondizie.

Esempio del suo lavoro:

9:00 Arriva al lavoro

9:05 Chiedere a John Romero se Dominion è pronto

9:10 Chiedere a Tom Hall se Anachron è pronto

9:45 Chiedere a Warren Spector se Deus è pronto

10:00 - 17:00 Sono.

VOI IL GIOCATORE INCALLITO



Momento di gloria:

Non avere compreso Deer Hunter.

Esempio del vostro lavoro:

Letture di riviste, acquisto dei giochi e fusione generica di motore dell'intera industria. Nel frattempo i produttori continuano a guidare le loro Ferrari e a spendere i VOSTRI soldi per programmare titoli da idioti, che finiscono ai vertici delle classiche di vendita.

PERSONE CHE NON CE L'HANNO FATTA PER UN PELO

- La persona che controlla il bug per Sport Football Pro '99 della Sierra
- Sid Meier (cos'ha fatto?)
- La sicurezza e-mail della Ion Storm
- I programmatori delle conversioni per PC della Capcom
- La persona che ha stabilito i requisiti di sistema per Thepapper.

GAMESCAN



URBAN CHAOS

Sviluppo → Mucky Foot

Editore → Eidos

Data di uscita → Settembre '99

Cara GameScan, sono un contadino che vive con le sue mucche in Toscana. Le mie ragazze mi ha detto che vuole andare in città, perché (dicono!) la vita in campagna è troppo noiosa. Come posso fare? Battista Raschiomart

Se cerchi una risposta, prova a parlare con David e Roger, due poliziotti di Urban Chaos che devono prendere la metropolitana, andare in motocicletta e arrampicarsi sui grattacieli nel tentativo di portare la pace per le strade di una metropoli in un nuovo arcade in 3D della Eidos. Pazzi sapere come è andata... (Se il bloccano il conto con una mazza da baseball non è colpa nostra, sono i videogiochi che sono violenti).



ANACHRONOX

Sviluppo → Ion Storm

Editore → Eidos

Data di uscita → Inizio 2000

Cara GameScan, arrivo sempre tardi agli appuntamenti e ogni volta mi dimentico delle date di consegna per gli articoli. Come posso fare a organizzare meglio il mio tempo? Sergio Pennacchini

Fissati un obiettivo e rispettalo. Prendi, per esempio, la Ion Storm. Se avessero fatto la stessa cosa con Anachronox (un GDR basato sul motore di Quake II che racconta le avventure di un gruppo di soldati alla ricerca di una misteriosa razza aliena che vuole distruggere l'universo), adesso questo gioco sarebbe già nel negozio invece di essere ogni volta ritardato di qualche mese.

Il manuale universale...

[PER UOMINI]

IL METODO MASCHIO DI INSTALLARE E APPREZZARE
QUALSIASI GIOCO PER PC AL MONDO.

Se siete dei veri uomini, allora quando giocate con il PC dovete ASSOLUTAMENTE rispettare una regola fondamentale: Mai e poi Mai leggere il manuale. Buttatelo via, fumatelo, usatelo per ricoprire la lettera del gatto, ma non provate nemmeno a sfogliarlo. Per quanto questa sia sicuramente una strategia molto maschia, di tanto in tanto potrebbero servirvi alcune regole fondamentali o consigli utili per risolvere problemi tecnici. Nel caso vi serva una mano, abbiamo messo a vostra disposizione questa preziosa soluzione... Un manuale universale e infallibile. Consideratelo come uno di quei telecomandi multiuso per le TV. Credeteci, non sbaglia mai!

AVVERTIMENTO PER L'EPILESSIA

I casi di attacchi epilettici causati dai videogiochi sono rari come un momento di divertimento guardando Rete 4. In ogni caso, ciascun gioco deve riportare questo avvertimento. Quindi se cascate per terra in preda alle convulsioni, con un rinvio di beva all'angolo della bocca, ricordatevi di non ingoiare la lingua. Fare causa al programmatore non servirebbe a nulla.

REQUISITI DI SISTEMA

→ Il vostro sistema più 166 MHz



Il Futuro, secondo molti giochi per PC.

→ Il vostro sistema più 16 MB di RAM

→ Spazio su disco appena sufficiente da costringervi a disinstallare uno dei vostri giochi preferiti.

SUPPORTO SCHIEN 20

→ La generazione successiva alla vostra scheda

→ Un sistema misterioso di cui non avete mai sentito parlare

→ La scheda che tutti vi hanno detto di comprare e voi avete preferito ignorare.

INSTALLARE IL GIOCO

1. Inserite il CD e avviate il programma Install.exe
2. Quando il computer si blocca riavviatelo e recatevi su www.nomedeloviluppatore.com/patches e scaricate Install06.exe.
3. Azionate la patch.
4. Scegliete fra installazione minima (cancellare uno dei giochi preferiti) o completa (aggiornare il computer a sistemi di memoria olografica).
5. Scegliete che il gioco richieda il doppio della memoria che dice di richiedere.
6. Cancellate tutti i vostri giochi preferiti.
7. Fate ripetere il programma di installazione.
8. Fate un salto in biblioteca e leggetevi la bibliografia completa di Tolstoj, mentre il gioco viene caricato.

9. Dopo aver installato Direct x3, recatevi su <http://www.microsoft.com/directx> per scaricare [pulsantechiama.htm](http://www.microsoft.com/directx/pulsantechiama.htm) per reinstallare Direct x6.
10. Installate diversi programmi di visualizzazione video obsoleti.
11. Avviate il gioco.
12. Quando il PC si blocca riavviate e recatevi su www.nomedeloviluppatore.com/patches per scaricare [nomedeloviluppatore.com/patches](http://www.nomedeloviluppatore.com/patches).

13. Quando il PC si blocca riavviate e recatevi su www.nomedeloviluppatore.com/patches per scaricare [nomedeloviluppatore.com/patches](http://www.nomedeloviluppatore.com/patches).

14. Quando il PC si blocca riavviate e recatevi su www.nomedeloviluppatore.com/patches per scaricare [nomedeloviluppatore.com/patches](http://www.nomedeloviluppatore.com/patches).

15. Quando il PC si blocca riavviate e recatevi su www.nomedeloviluppatore.com/patches per scaricare [nomedeloviluppatore.com/patches](http://www.nomedeloviluppatore.com/patches).

16. Quando il PC si blocca riavviate e recatevi su www.nomedeloviluppatore.com/patches per scaricare [nomedeloviluppatore.com/patches](http://www.nomedeloviluppatore.com/patches).

17. Quando il PC si blocca riavviate e recatevi su www.nomedeloviluppatore.com/patches per scaricare [nomedeloviluppatore.com/patches](http://www.nomedeloviluppatore.com/patches).

LA STORIA DEL GIOCO

(Nome del Gioco) si svolge in un

mondo oscuro e post-apocalittico nell'immediato futuro. Dopo che l'uomo ha distrutto l'ambiente utilizzando bombe nucleari e altri clichés, l'intero pianeta è diventato spoglio e tenebroso. Si tratta di un ambiente in cui i cattivi cercheranno di uccidervi senza una ragione apparente, mentre voi potrete farvi fuori in completa libertà. Nei panni di (riempite lo spazio con due parole in inglese che possano ricordare un nome, ma anche armi o animali selvatici. Esempio: Cutter Slade, John Blade



Una semplice dimostrazione di come avviare il computer in panne.

e Tiger Woods), il vostro compito sarà quello di risolvere la situazione, all'interno di una trama appena accennata, ma soprattutto sterminare ogni cosa in movimento e fare altre cose già viste in Quake o Warcraft.

Nota: non vi preoccupate della storia, non avrà il minimo effetto sul vostro gioco.

IL MENU PRINCIPALE

Alla schermata di Avvio vi verrà proposto di scegliere fra i seguenti pulsanti:

OPZIONI

Suono → Scegliete fra bassa qualità, e "ultra THX surround sound" (tale opzione è puramente decorativa. Non importa quale selezioniate, il suono sarà identico).

Grafica → Qui potrete cambiare la

risoluzione grafica. Le modifiche vi faranno ottenere uno schermo blu che vi costringerà a intervenire sulle impostazioni del jumper della scheda grafica e a utilizzare forti dosi di calmanti per evitare attacchi di dissenteria e orichite.

Controlli → Da questa schermata potrete ridefinire i vostri controlli. Ricordate che se cambiate una sola opzione cancellerete inevitabilmente un comando essenziale che vi servirà in seguito.

Personalizzazione → Qui potrete modificare il vostro personaggio nel modo che avete sempre sognato. Malgrado i vostri sforzi sarete sempre identici a qualsiasi avversario che incontrate.

Controlli avanzati → Qualsiasi cosa cambiate in questo menu vi costringerà a riavviare il gioco se desiderate giocare nuovamente.

MULTIPLAYER

Internet → Cliccate su questo pulsante per giocare su Internet a velocità degne di un bradipo paralizzato. Provate (www.nomedeloviluppatore.com/patches) per giocare con altri giocatori provenienti da ogni parte del mondo.

→ La sezione principianti è piena di esperti che si divertono a torturarsi per farsi due risate.

→ La sezione intermedia è piena di esperti che vi massacrano per allenarsi un po'.

→ La sezione esperti è piena di esperti che vi distruggeranno non appena metterete il naso là dentro.

Modem → Cliccate su questo pulsante per giocare tramite telefono con un amico, che non è più tale da quando gli avete consigliato di comprarsi quel gioco basandosi su una recensione di qualche rivista del cavolo (...).

LAN → Una sigla che indica un sistema disponibile solo a giornali-

A COSA SI SPARA?



NO

NO

NO

SÌ

sti del settore che possono utilizzare questo collegamento per scrivere migliori recensioni. Evitate di farne uso a casa, almeno che non disponiate di molto denaro e pazienza.

SINGLE PALMER

Questa è la parte che giocherete fino a quando non sarete costretti ad acquistare la guida strategica in vendita solo negli Stati Uniti per 14 dollari e 99.

COME SI GIOCA

Abbiamo diviso questa sezione in due parti: titoli d'azione e titoli strategici. Per quei rari giochi che combinano questi due generi, fate un semplice miscuglio di tutti i consigli che vi abbiamo dato.

AZIONE

Utilizzate le armi per devastare qualsiasi cosa si muove sullo schermo.

Esempio: Appena una cosa si muove sullo schermo, voi sparate addosso finché non esploderà o si accascierà sul pavimento lanciando una disperata.

Trovate la chiave e aprite la porta relativa.

Esempio: Per questa non c'è bisogno di esempio.

Utilizzate i numeri della tastiera per scegliere una delle seguenti armi...

Standard → Arma debole con cui si comincia il gioco (come quella all'inizio di Quake).

Mitraglia → Arma a ripetizione da usare finché non si trova qualcosa di meglio (proprio come la mitraglia di Quake).

Cannone al Plasma → Spara colpi di energia e causa un danno minimo, ma offre fantastici effetti speciali (simili a quelli di Quake).

Lanciarazzi → Fa saltare in aria i cattivi senza farvi male mentre saltate (vedi Quake).

Grosse Fucile Supercaricato → Quest'arma è ridicolmente sproporzionata e cancella la presenza di un grande numero di persone da qualsiasi ambiente, rendendo il deathmatch completamente iniquo. (Nota: se il gioco è Tank, qualsiasi arma rientra in tale categoria).

STRATEGIA

Cliccate sulle unità, costruite basi e inseguite il nemico per i quattro angoli della mappa, poi fate la stessa cosa nel secondo livello.

UNITÀ

Raccoglitore → Unità Base che non vale un tubo in battaglia.

Unità Rapida → L'Unità Rapida non vale un tubo in battaglia.

Unità base di media forza → Unità Media, costruite tante e lanciatele tutte insieme contro il nemico.

Unità Aerea → L'Unità Aerea non vale un tubo in battaglia.

Unità Pesante → L'Unità Pesante non vale un tubo in battaglia.

PROBLEMI TECNICI

Problema → Il mio schermo è nero.

Risposta → Se il vostro PC è acceso, allora vi trovate nello speciale livello buio del gioco, in que-

sto caso potrete utilizzare tutte le vostre armi a energia che faranno lampi e fulmini per nascondere la pessima qualità del design scenografico dello speciale livello buio.

Problema → Il mio computer si blocca quando avvio il gioco.

Risposta → Il vostro PC è decisamente troppo antiquato per far funzionare il nostro gioco. In effetti qualsiasi computer sul mercato lo è. Vi consigliamo di aspettare due anni e comprare il computer più evoluto del momento e la scheda acceleratrice più rapida. Per quel tempo sarà sicuramente disponibile una patch che risolve il vostro problema.

Problema → Il gioco è identico a tutti gli altri giochi che ha.

Risposta → C'è un conflitto fra il vostro desiderio di creatività e la nostra sete insaziabile di denaro che non ci farebbe mai rischiare con idee nuove e/o originali. Comunque stiamo progettando una patch che renderà il vostro gioco lievemente diverso da quello da cui l'abbiamo copiato. La distribuiremo non appena troveremo un altro gioco da imitare.

SERVIZIO ASSISTENZA

Visitate il nostro servizio di assistenza su <http://www.nomedeliosviluppatore.com/customer-service.html>. Dopo aver ricevuto il messaggio "Forbidden 404", cercate di chiamare il numero del supporto in linea. Dopo aver atteso per ore al telefono con il Colorado potrete decidere di inviare un FAX. Tutti i FAX cadono direttamente nel cestino delle immondizie. Vi risponderemo solo se saremo particolarmente annoiati. Se ancora non riuscite a contattare il servizio assistenza, potrete provare a spedire una lettera al nostro indirizzo... ma a cosa servirebbe?

TRUCCHI E CONSIGLI

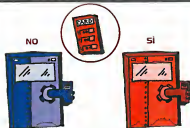
Se avete bisogno di aiuto per questo gioco, chiamate il numero della compagnia (numero che troverete su www.nomedeliosviluppatore.com). Al prezzo modico di 4.000 lire al minuto se chiamate negli Stati Uniti, potrete ascoltare la lettura di questo manuale e una lezione tale che capirete tutto anche se non parlate inglese.

PROBLEMI

Se non volete ancora lasciar perdere, vi suggeriamo di inviare un messaggio vocale a lettere@poli-terra.com. Se il gentilissimo che si occupa di tale sezione la smette di giocare a Everquest potrebbe decidere di aiutarvi, di ignorarvi o perfino di prendervi per i fondelli.

Buona fortuna!

QUALE GIOCO DA IMITARE QUESTA CHIAVE?



FERMATE LA STAMPA! ARRIVA QUAKE III

Quel bastardi della ID Software non hanno nessuna considerazione per noi poveri redattori! Poco prima del limite massimo per consegnare gli articoli, quelli hanno deciso che era ora di distribuire Quake III Arena 7cd. Non una Demo, solo un test tecnologico. E noi che dovevamo fare? Finire la rivista in tempo? Certo che noi Occorrevva giocare un po' a Quake III Arena! Ecco come è andata...

PUNTEGGIO

Qualcosa fra Quake II e Unreal.

SUONO

Mmh, niente di troppo impressionante. Ho! Life sfoggia un suono 3-D solido e la ID è stata abbastanza saggia da non imitarlo. Comunque, in questa versione dimostrativa sono stati usati gli effetti di Quake II e la scelta si è rivelata un po' deludente. In ogni caso, ricordandosi che il prodotto finale non è ancora stato distribuito.

GRAFICA

Dire che è una gioia per gli occhi sarebbe riduttivo. Le texture a 32 bit vi faranno benedire il giorno in cui avete comprato la scheda grafica più potente del momento e lampi colorati ed effetti di particelle vi ipnotizzeranno. Il look generale ricorda vagamente Unreal. Le tanto attese superfici curve sono presenti, ma non vengono utilizzate tanto spesso. Con tutte quelle esplosioni e quegli effetti, individuare i bersagli potrebbe essere a volte un po' difficile. Inoltre, sembra che il campo visivo verticale sia stato ridotto rispetto a Quake II, pertanto ci sarà meno movimento da fare per mirare lungo quest'asse. Questo potrebbe essere un difetto rispetto a Quake II, soprattutto perché sparare i missili sui piedi dei nemici richiederà un discreto allenamento.

PROFONDITÀ

Le due mappe sono solo una piccola frazione di ciò che dovrà arrivare. La seconda, in puro stile "Matrix" è un gran casino. Gli sviluppatori sostengono che la mappa uno sia perfetta per giocare in sei, ma l'esperienza dovrebbe essere divertente anche in 4 o 8, soprattutto via LAN. Il sistema di gioco è praticamente



identico a Quake II, ma questo è senza dubbio un pregio. La preoccupazione principale della ID non era quella di inventare un nuovo gioco, ma di rendere ancora più coinvolgente una seria forma di competizione (la sola forma autentica di gioco, per parecchie persone...). Per quanto ci riguarda, la ID è l'unica marca che può resistere alle critiche, nonostante le poche innovazioni.

DESIGN

Le nuove armi e l'equilibrio generale del gioco sono modifiche positive. I colpi più concentrati dello

Shotgun, per esempio, lo rendono un'arma molto più efficace a medio raggio. La scelta di utilizzare la mitragliatrice come arma "spawn" (cioè come arma che appare nel livello), sembra proprio azzeccata. Tuttavia il cambiamento che comporta maggiori differenze nel stile di gioco consiste nel ritorno in auge dei lanci missili di Quake II. I missili sono rapidi, anche se non provocano troppi danni. Il fucile al plasma è piuttosto efficace, ed è paragonabile a un Hyperblaster con un maggiore margine di errore. E poi c'è la railgun, che sorprendentemente si rivela meno efficace delle lunghe distanze, a che quindi è molto meno pratica.

NELL'INSIEME

Un look da vero arcade, pieno di colori accesi e pochi toni scuri. I nomi dei giocatori appaiono sul bersaglio, nel mirino. Come sempre l'azione è furiosa e frenetica. Funziona già come un classico Quake, ma la grafica e le varie novità lo rendono ancora più grande. Il tutto è abbastanza divertente da tenervi occupati fino all'uscita del gioco completo, prevista per ottobre.



Grandi Un'altra scusa per consegnare in ritardo gli articoli!

UN TRIBUTO A PAMELA ANDERSON

La rimozione delle protesi al silicone di Pamela Anderson (ci rifiutiamo di parlare del suo matrimonio con quel verme di Tommy Lee), ha fatto riflettere l'intera redazione di PCUltra. Ci sono dei momenti in cui si devono individuare le cose veramente importanti della vita, per apprezzare pienamente ciò che di solito si dà per scontato.

Le esequie di Pamela hanno traslocato, e sono partite a bordo di una barca dorata che vola alta nel cielo. Diamo una malinconica occhiata alla loro lunga e scintillante carriera, anche per allontanare il pensiero della tragica fine...



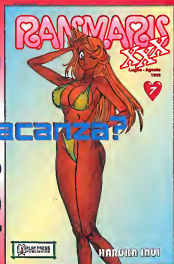
Notata la grande espressività dalla nostre due biondine: fierezza, pesantezza, petulanza, esuberanza, aggressività, malizia a determinazione.

Buona notizia per i produttori di chip per computer: la carenza di silicone è finalmente finita!



chi l'ha detto
che l'estate
è tempo di vacanza?

RANMARIS
XXX



in tutte le edicole dal 15 luglio



give me life
iamqueen
iamquigon
iampanaka
agianiamobi
mode:slowmo
rate:60fps
fps
kill me now
i like to cheat
i really stink
i rule the world

EGOTRIP
BEEFCAKE
SWEET
FRAMERATE

la better tomorrow
lacme discs
lbeautifull nikita
ldoctor doctor
lfourth of july
lgeronimo!
!jumpjets
lsantins
lspidey senses tingling
hveni vidi vinci
llillage people
lnight of the walking dead

Rainbow Six

Sicuramente uno dei titoli migliori dell'anno, *Rainbow Six* ha da poco ricevuto nuova linfa vitale grazie allo splendido *Eagle Watch*, data disk ufficiale della casa di Tom Clancy. Per coloro di voi che sono ancora bloccati, ecco qualche codice che fa proprio al caso vostro. Per attivarli dovete prima premere [F] per far comparire la finestra di dialogo dove poi li dovete inserire. Chiaramente non funzionano in multiplayer.

EFFETTO

Teste molto grandi
Teste grandi
Munizioni al massimo
Elimina le condizioni di vittoria
Disattiva IA
Personaggi tarchiati
Modalità Dio

CODICE

megamaggin
bigasoggin
slingerdiscout
explore
nobrainer
stumpy
avotargod



Midtown Madness

Il gioco che qui a PCU ha scalzato il mitico *Comagaddon 2* come cara contro lo stress metropolitano. Far funzionare questi trucchi richiede un procedimento particolare. Entrate nel prompt di MS-DOS, quindi nella cartella dove avete installato il gioco. A questo punto fate partire *Midtown Madness* con una delle seguenti righe di comando.

EFFETTO

Tutte le auto
Sblocca tutte le piste

CODICE

midtown.exe -allcars
midtown.exe -alltraces



Expendable

Il nuovo speratutto della Rage è dotato di una grande grafica, ma la struttura di gioco ci sembra un po' troppo elementare. Comunque, se l'Apocalisse è il vostro sogno nel cassetto, allora le esplosioni pirotecniche di questo titolo potrebbero darvi grosse soddisfazioni. Tanto per facilitarvi il compito, provate a far partire il gioco da Dos con una di queste linee di comando.

EFFETTO

Modalità Hadspodkins
Modalità Rockhard
Modalità Easter Egg

CODICE

mode=munford
mode=whostayedlate
mode=whostayedlateagain



Warzone 2100

Nell'attesa di *Tiberon Sun*, gli amanti degli strategici in tempo reale possono divertirsi con questo ottimo *Warzone 2100*. Visto che il gioco è piuttosto difficile, ci sembra giusto deliziarvi con qualche trucco. Premete [F], inserite uno di questi codici e schiacciate [Invio] per attivarlo.

EFFETTO

Disabilita Timer
Uccide tutti i nemici sulla mappa
1000 unità di energia
Salta missione
Completa tutte le ricerche
Unità più potenti
Visualizza il frame rate
Elimina le unità selezionate

CODICE

time toggle
get off my land
show me the power
hallo mein schatz
work harder
double up
timedemo
kill selected



Estate: sole, caldo, ragazze in bikini. VOI sotto l'ombrellone e NOI qui a rispondere alle vostre lettere con una bottiglia di birra come unica compagna. È proprio vero, non c'è giustizia a questo mondo...

Indistinta redazione di PCU, sono il dottor Deriu del reparto Psichiatria dell'Ospedale di Bosa. Mi è capitato di ricevere ieri vostra figlia, detta PCU, che mi ha riferito di essere scappata di casa da voi perché siete dei maniaci sessuali (!). Sarà vero? (Per me sì). Analizziamo il discorso che ho avuto con lei.

Or: Allora, mi dica, chi è? Si descriva...

PCU: Sono PCU, sono molto giovane e snella (1,60x72 su 300 pagine di amenità varie, ma si dice che ingrasserò), e simile a mia cugina PSM, che è più grande di me, ma che è già abituata ai redattori demetri.

Or: Qual è il suo problema?

PCU: Mi dicono che sia anoressica, che ho recensioni troppo piccole, redattori troppo stupidi e maniaci.

Or: Beh, non è un vero problema il suo. Guardi bene le sue recensioni sono belle, coincise (come quelle delle modelle), a differenza di quelle di altre riviste per PC che sono sillicone, fumose, tanto per far numero (4 pag. 120 cmf). Guardi inoltre il suo vestito

sportivo, e noti il fondino delle recensioni bianche, per avere più chiarezza, con dei plazi in più che la rendono particolare (vedi i box schizzati e quello delle prestazioni 3D). Ammiri le sue anteprese, belle sode, che hanno in più le pagelle degli sviluppatori, le informazioni e i solidi box folli. Non le va bene?

PCU: Minimo, sì, però i redattori?

Or: E dai, i loro box sembrano simpatici e fanno ridere, l'XTRA non ce l'ha nessun'altra rivista, e inoltre quella bella foto qua e là non fa mai male, anzi, fa sempre piacere, e poi solitamente il pubblico è quasi totalmente maschile, no?

PCU: Ha ragione, mi ha ridato fiducia, però voglio essere la n°1 nel settore, visto che ho tutte queste qualità!

Or: Non corra così veloce, è ancora piccola e deve crescere (come il CO che ancora è da sistemare meglio perché un po' troppo confusionario, e da ampliare con qualche nubile in più). Lei ha tutte le carte in regola (Nitech, News, etc.) e anche qualcosa in più (XTRA, foto, etc.) e poi ha

ampi margini di miglioramento, tali da impensierire tutte le riviste.

PCU: La ringrazio tantissimo, ora vado ma spero di rincontrarla in edicola. Arrivederci!

Dr: Ci conti.

Eh eh eh eh, ecco dunque la fine del discorso; spero di non essere stato troppo lungo. Ho voluto un po' analizzare PCU in modo originale, sperando che ciò, oltre alla pubblicazione, porti soprattutto a un ulteriore miglioramento della nostra rivista. Non credevo ne potesse nascere una così, complimenti davvero. Continuate così ragazzi, che andate forte! (Ah, non gasatevi troppo brutti maniaci!)
Basta lungo

Ivan "JOHN" Deriu

PS(M) Per me 2 pagine ben scritte sono sufficienti per analizzare un gioco, altri dicono di no. Otte le vostre!

PPS Ragaz della rede, invece dei soldi, come pattullo, vorrei essere pagato in natura...

NOOOOOOO!!! Il Pennacchini

NNOOO!!! Intendevo con una delle vostre modelle! Alit!!
AAHHHHRRHHH!!! (Disconnected, reset by Pennacchini00)

Egredo dott. Deriu, che dire, lei è un genio. La ringraziamo per i complimenti e assicuriamo lei e tutti i nostri lettori che cercheremo di migliorarci ogni mese. Tra poco vedrete grosse novità per il CO, ma non vi anticipiamo nulla fino a tempo debito. Vede che ha già avuto modo di conoscere il nostro fantomatico Sergio Dal-Becco. Ci fa piacere, anzi se lei riuscisse a farlo diventare una persona normale ne saremmo

molto lieti. Dopo l'arresto per il tentativo di stupro alla coppia di piccioni non è più lo stesso. Distinti saluti.

Ciao,

quello che voglio da voi

... (ghhhhh) voglio una

Volvo blu con quelle

belle topolone che

mettete nella

vostra rivista

come optional

!!!!!!!

Scusate, stavo

diciendo che

quello che vor

rei sapere da voi

è come si fa a gio

care a Zeldi 64 sul

PC. Ho l'emulatore

ULTRAHLE, ma in Internet la

rom del gioco non si trova più (il rinça della Nintendo devono essere entrati in azione). Ho sentito che avendo la cartuccia originale del gioco, è possibile in maniera legale estrarre il programma con delle unità di backup come Doctor64 o Z64, ma di queste non sono riuscito a scoprire molto. Sapete dirmi di più? Non voglio comprarmi quella me**a del Nintendo ora che ho un computer da paura! Ringraziandovi in anticipo, pago il tributo allegandovi la foto.

Cristiano A.

Cristiano, purtroppo i costruttori di console come la Sony, la Sega e la Nintendo stanno facendo di tutto per combattere il fenomeno dell'emulazione. L'ULTRAHLE è un programma veramente impressionante, in grado di far girare i titoli per N64 tre volte meglio su PC che sulla console. Purtroppo, mentre nei primi giorni le ROM erano abbastanza facili da trovare, adesso la Nintendo ha mandato tanti piccoli idraulici baffuti a chiudere i siti che le distribuiscono. Ora trovarle è davvero un'impresa. Per quanto riguarda il Doctor64 è un'unità che, montata sulla console della grande N,



copie le cartucce su un CD per poi poterci giocare tranquillamente, il problema è che costa parecchi soldini. Buona fortuna (te ne serve se vuoi trovare qualcosa su Internet...).

Salve a tutti! Vorrei farvi una domanda un pochino particolare: nel numero 4 di PCUltra e più precisamente nell'articolo sui test delle 48 ore passate a giocare ai più brutti giochi della storia, si vedono alcune foto in cui la "cavia" gioca con delle miniature dei personaggi di StarCraft... io sono da tempo alla ricerca di quelle miniature che si possono vedere pubblicate anche nel sito ufficiale della Blizzard, il problema è che non so assolutamente dove e come trovarle, anche se recentemente la Leader

aveva pubblicato un pacco unico che avrebbe contenuto le tre miniature, o Action Figures, basate sui personaggi di StarCraft (vale a dire il Marine, l'Hydralisk e il Zealot Protoss) più altre due miniature basate su Warcraft (il Cavaliere e l'Orco). Dopo all'incirca un mesetto non se ne sa più nulla, di manca solo che alla Leader mi diano del visionario... avete per caso qualche idea? Ve ne sarei molto grato. Per dimostrarvi la mia gratitudine, vi spedisco in redazione mia sorella, OK? Però a ben pensarci è un piccolo problema... non ho una sorella... (Allora facciamo così, vi mando mio fratello, va bene lo stesso? A dire il vero anche qui c'è un piccolo problema... è un Mare-sciallo...)

Enrico Bonifazio

→ RISPOSTE IN BREVE ←

Prima di tutto un grande saluto al mitico Burney che questo mese ci scrive chiedendoci aiuto per *Half Life* (oltre a mandarci le solite fantastiche foto che troverete da qualche parte per la rivista). Burney, un ragazzo ha avuto il tuo stesso problema, quindi leggiti la risposta così saprai cosa fare. Ringraziamo anche Davide da Firenze per i complimenti e per la splendida foto. Finalmente sei riuscito a giocare ad *Half Life* in multiplayer. Non c'è niente da fare, giocare contro avversari umani è nettamente più divertente che giocare contro il PC. Saluti Davide, magari ci becchiamo su un server e ci si massacrano un po'. Domenico ci scrive chiedendoci di inserire la Patch 2.24 di *Unreal* nel nostro CD. Bah Domenico, detto fatto. Sul CD di questo mese troverai la patch che ti serve. Purtroppo hai dovuto aspettare un po' di tempo, ma stai tranquillo che ne vale la pena. Narciso a Luigi ci scrivono segnalandoci dei problemi con la demo di *Kingpin*. La demo funziona sotto OpenGl, per cui il problema sta sicuramente nel driver della vostra scheda video. Scaricateli i più recenti per risolverla velocemente la questione. Nel caso contrario, non esitate a chiamarci in redazione. Un saluto anche a Poma (nome Interessante...), che ci chiede come trovare la rivista PlayX. Beh Poma, devi sapere che questa rivista è bimestrale, per cui probabilmente da te sarà finita. O chiamaci in redazione chiedendoci l'arresto, oppure aspetti il secondo numero che sarà già in edicola quando leggerai queste righe. Davide ci chiede aiuto per riuscire a giocare in multiplayer a *Quake II*. Beh, non abbiamo capito molto bene il tuo problema. Forse dovresti procurarti la patch più recente. Prova ad andare su www.gdfiles.com e dovresti trovarla senza problemi. Facci sapere qualcosa. Salutiamo anche Federico Bongianini che ci scrive dalla Liguria. Grazie per i complimenti e per gli ottimi consigli che ci hai dato (la sezione sugli emulatori è molto interessante e presto la faremo). Salutiamo anche Luigi che ci chiede come si salva a *Resident Evil 4*. Beh, è semplice. Basta raccogliere i nastri per la macchina da scrivere, usare una di queste macchine che trovi in giro per il gioco e salvarla. Grazie anche per la splendida foto che troverai pubblicata qui da qualche parte. Ringraziamo anche tutti gli altri che ci hanno scritto, ma che non possiamo pubblicare per ovvi motivi di spazio.



Allora Enrico, a risponderti sono proprio io, la "cavia" come tu mi hai nominato. Non credo sia bello scherzare su un'esperienza che ha cambiato per sempre il mio modo di vivere. Non è giusto. Ho parlato con Gino (il mio Zerg) e mi ha detto che tutto sommato possiamo dirti dove trovare i suoi fratellini. A parte gli scherzi, noi ce li siamo procurati in un negozio vicino alla redazione, Pergico. È molto famoso e fa spedizioni in tutta Italia. Prova a controllarlo al sito www.pergico.com e a contattarli telefonicamente. Ah... ma stiamo facendo pubblicità gratuita... Voglio i soldini!!!!!! Ciao Enrico)

Ciao PAZZIE! Chi vi scrive è un cazzuto geometra di nome Dark Schneider (Io sempre sognato una presentazione del genere) che vuole solamente complimentarsi con voi e chiedervi anche una risposta a un quesito che lo affligge da tempo! COMPLIMENTO: fottetevi, brutti bastardi, siete i migliori, altro che quelle riviste per femminecce che si credono sermone dell'informatica!! QUESITO: Cosa ne pensate della Voodoo Banshee? Tutto qui, a cosa pensavate che vi chiedessi? Pensavate che vi facessi domande tipo: è per colpa di Bill e del suo Wings se sul lenzuolo del desktop non ci sono ragazze nude? Oppure: cosa c'entra Monica Bellucci a parte che è un pezzo di gnocca incredibile? O ancora: che

voto dareste a *Land's Of Lore III*? E cosa ne pensate delle mie ragazze? Se voi risponderete al mio dilemma ve le presto per una settimana (tanto dopo 5 minuti con una di quelle ci vuole un mese e mezzo di vacanza in una clinica per disin-sesso-tossicarsi, altrimenti si rischia di aver paura delle belle donne (non sarà mai vero)!!) Aspetto di leggere la vostra risposta su PCUltra (tanto sono sicuro che mi pubblicherete, BAVOSI!), a presto... P.S. Magari la prossima volta che vi scrivo firmate con il mio vero nome... chissà?

Dark Schneider

Ciao Francesco... ehm Dark Schneider (il mittente sulla busta... Mhuahahaha, come siamo maliziosi), prima di rispondere alla tua domanda, vogliamo le ragazze qui in redazione. Come sai, siamo alla ricerca di una segretaria e visto che Monica Lewinsky e Jenny McCarthy hanno rifiutato, potremmo accontentarci di una di loro. Vabbè, ti crediamo sulla parola. La Banshee è una buona scheda, soprattutto per il rapporto qualità/prezzo, ma con l'uscita della Voodoo 3 e della TNT a ti consigliamo di acquistarla. Queste due schede sono nettamente più potenti, quindi ti conviene prendere una di queste due se devi spendere dei soldi. Comunque, grazie per i complimenti e a risentirci. Ciao Francesco!

Everquest fa schifo!

Prima di definire questo gioco, occorre spiegare alcuni fatti fondamentali: io non ho mai giocato a Everquest. Inoltre non mi sono mai buttato dall'ultimo piano della torre di Pisa, né ho mai bevuto un cocktail a base di vodka e Masino Lindo... perché mi rendo conto che sarebbero delle vere cazzate. Non ho mai giocato a Everquest perché non si tratta del solito gioco divertente, ma di una vera e propria malattia. Sembra che molti redattori di PCU siano stati contagiati da questo male e, naturalmente, adesso sono più rinchiusi del solito. Serzio, o "Zaku", come si fa chiamare nel mondo dei rammolliti, una volta combatteva gloriosamente per le torri di Quake II. L'ultima volta che l'ho visto davanti al

monitor stava cercando di sfuggire alle ire di... un ratto! Perfino il mio collega Diego (nome da rammollito "Rheek"), che consideravo un esempio di virtù videoludica, soccombette (soccupe? soccombè?) all'ira dei malvagi roditori di questo "Everquest". Se qualcuno non farà al più presto qualcosa per fermarli, saremo costretti a ribattezzare la nostra rivista PC Everquest - la rivista per rammolliti senza futuro.

Forse a questo punto vi starete chiedendo: "Ma se tutti amano spasmodicamente que-

sto gioco, perché Arduin Cattivo lo odia?". La mia risposta sarà semplice e immediata: Everquest è uno schifo! Non riesco a capire cosa ci sia di tanto fantastico in un gioco dove solo persone possono partecipare contemporaneamente senza mai competere l'uno con l'altro! Everquest non è altro che un gioco in single-player con un design mediocre, dove per potenziare i personaggi si devono deruttizzare vaste aree cittadine. La cosa più entusiasmante del gioco in rete è il fatto di poter perseguitare e far saltare in aria gli avversari. Al contrario, ecco la situazione tipica di Everquest: "Ohhh che bello, posso trovare tanti simpatici compagni d'avventura, così possiamo uccidere i toponi tutti insieme! Da quello che ho visto, Everquest è un titolo in cui bisogna dormire, scappare, preoccuparsi e morire. Non mi sembra che questi siano esattamente gli ingredienti ideali di un buon gioco, no?".

La grafica 3-D è piacevole, ma completamente inutile, e l'interfaccia è decisamente ridicola. Insomma, è inutile sprecare tempo con un prodotto del genere, visto che ci sono tanti altri giochi decisamente migliori di questo. (Nota: tutte le informazioni che troverete nella casella qui accanto saranno false, ve lo dico per avvertirvi.)

→ **ARDUIN CATTIVO**

SECONDA PERSONA

La prima frase riassume l'inutilità degli argomenti del mio collega: "Io non ho mai giocato a Everquest". Qualsiasi cosa venga aggiunta dopo è necessariamente un'idiotea. Senza giocare non si può sapere quale sollievo si provi a partecipare a un gioco dove non si viene uccisi da giocatori che giocano solo per rovinare il divertimento agli altri. Inoltre Mister Prima Persona non sembra comprendere che lo spirito di Everquest sta proprio nel progredire. È vero che si comincia uccidendo ratti, ma con l'esperienza si diventa competitivi e si possono sfidare creature sempre più forti (ma del resto non è una cosa abbastanza comune?).

Certo il combattimento è a turni (basato sulle capacità del vostro personaggio), ma in effetti questo sistema è decisamente più equo per un gioco on-line, visto che non tutti hanno dei modemi velocissimi. E poi le immagini dei mostri sono bellissime e non sfuggeranno mai a Unreal. Ammettito, caro collega, sei solo invidioso perché non hai cominciato a giocare con noi e non si va di sfuggire uccidendo ratti mentre noi siamo già molto potenti! Piovva anche tu a cacciare qualche roditore e vedrai che la tua fidanzata te lo perdonerà. E poi, a chi hai detto rinchiuso?!

→ **SERGIO PENNACCHINI**

IL PROSSIMO MESE?

Videogiochi a Massima Velocità per le Ragazze

→ I Gura Del Mondo Del Videogames

John Romero, Dave Perry, Sid Meier e John Carmack sono i protagonisti del nostro servizio esclusivo "Sviluppatori Senza Camicia". Scoprite come fa Romero a guadagnare migliaia di dollari senza pubblicare nemmeno un gioco, perché il gigante buono Perry frequenta solo ragazze nude e cosa si nasconde esattamente dietro il terzo capezzolo sul petto di Carmack.



→ Vincete un appuntamento galante con Sergio Pennacchini

Una fortunata lettrice potrà vincere una serata romantica con il nostro redattore più inquietante, Sergio Pennacchini. La pulzella potrà vivere l'esperienza di una serata tipica con Sergio: film d'autore, cena in un costoso ristorante francese, ore di garbata conversazione e finalmente una notte di platoniche coccole.

→ Barbie-Cosma Pigiama Party

Lo staff di PCUltra mette alla prova per voi due giochi ispirati al mondo di Barbie. Cercheremo di capire (di riuscirci?) il segreto del successo di questi titoli rivolti al pubblico femminile. Inoltre, sarete testimoni della prima "Battaglia dei Cuscini" di PCUltra, della nostra versione di "Obbligo o verità" e di un'accesa discussione sui reggiseni imbottiti.

→ Amici speciali di passaggio

Nessun pigiama party riesce mai alla perfezione senza qualche amico di passaggio che sentendosi a disagio tutto vestito, si leva un po' di roba... visto che il prossimo numero è dedicato alle donne, abbiamo deciso di non creare imbarazzo con uomini semi-nudi. Per questo useremo tre nostre amiche...



giant robot photon occhi di gatto go nagai escaflowne AD police

benkyō!

tutto su manga e animazione giapponese

settimanale n. 5
uscita il venerdì 12 giugno
numero

Living in Japan

Confronto alla giapponese
Pac-Man (animato)
Mitsuo (animato)
Pac-Man (film)
Mitsuo (film)

O SPRIGGAN

Trattato in film

O Slayars

Trattato in film

O Rurui Kenshin

Trattato in film

Speciale

Hideaki Anno

Evangeliion: I film!

Kareshi Kanojo no Jijo

Do you remember love?

DVD

Gli Anime entrano
nel nuovo
millennio!



Nel CD-Rom allegato:

- Filmati
- Colonne Sonore
- Interviste
- Reportage
- e tanto altro ancora!

I cartoni
Animati
Giapponesi
arrivano
sul vostro

PC



benkyō!

tutto su manga e animazione giapponese

DA LUGLIO IN TUTTE LE EDICOLE

NELLE MISTERIOSE STRADE DI
ANKH-MORPORK, UN UOMO SOLO
PUO' RISOLVERE L'ENIGMA...

DISCWORLD NOIR



Il mio nome è Lewton. Sono un investigatore privato.
Non so da dove mi è venuta fuori l'idea di fare il
Detective...una notte stavo pensando che sarebbe stato
dannatamente bello avere un ufficio col mio nome scritto
sulla porta, e una robusta scrivania dove bambole sexy
possano appoggiare il loro fondoschiena. Il problema è che
ovunque ci siano bambole sexy bisognose d'aiuto c'è un guaio
grosso.....e la pupa per cui sto lavorando ha i diritti d'autore
per il grande libro di guai, e per il suo seguito.
Il suo nome è Carlotta, e tra lei, il nano psicotico che mi
segue e la montagna camminante con il cervello di una
pomegranate che si fa chiamare Malachite, sto cominciando
a pensare se l'unico investigatore privato
di Discworld non stia per diventare anche l'ultimo.



PERFECT
ENTERTAINMENT

**PC
CD
ROM**

HX
Halifax
www.halifax.it